

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Wenige Wochen vor dem Start: Taugt das Online-Rollenspiel auch für Skyrim-Fans? S. 38

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

Blizzards erstes Free2play-Spiel im Vorab-Test: Wirklich kostenlos oder Groschengrab? S. 62

TITANFALL

Ausführlich gespielt: Revolutioniert der Multiplayer-Shooter das komplette Genre? S. 30

RISEN 3

WELTEXKLUSIV Das neue Piranha-Rollenspiel:
Offene Spielwelt • Neues Kampfsystem
Frischer Held • Geniales Mittelalter-Feeling!

THIEF

Großer Test: Überraschend umfangreich – ist der Serien-Neustart geglückt? S. 58


TITANFALL™
GEWINNER VON
ÜBER 75
AWARDS
"TITANFALL BIETET HIGHSPEED-ACTION"
- COMPUTER BILD SPIELE
ERHÄLTLICH AB 13.03.2014
EXKLUSIV FÜR XBOX UND PC
Respawn
ENTERTAINMENT
EA

Jump ahead.

EDITORIAL

Die Piranhas greifen wieder an


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MONTAG | 3. Februar 2014

Der Frühling ist da – Zeit für einen Frühlingsputz: In einer hitzigen Debatte stellen wir alle Spiele des beliebten PC-Games-Einkaufsführers auf den Prüfstand. Was soll raus, was darf bleiben? Ab Seite 78 erfahrt ihr, welche Spiele weichen mussten und ob es frisch getestete Neuheiten wie *Thief* in unsere Bestenliste geschafft haben.

DIENSTAG | 4. Februar 2014

Stimmt schon, die Rennspielfans haben wir zuletzt etwas vernachlässigt. Das holen wir in dieser Ausgabe nach: Ab Seite 94 stellen wir aktuelle Simulationen und Zubehör auf den Prüfstand.

MITTWOCH | 5. Februar 2014

Sag mir, in welcher Stadt ein Spiele-Studio zu Hause ist – und ich sage dir, wie die Büros aussehen: In Montreal zum Beispiel sieht man häufig ehemalige Fabriken, wo zwischen Backstein- und Klinkerwänden viele Tonnen Stahl und Glas verbaut wurden. In den USA trifft man fast immer auf unscheinbare Flachbauten in irgendwelchen gesichtslosen Gewerbegebieten, im Großraum London und Singapur hingegen auf moderne Büropaläste. Tja, und dann gibt's da noch Piranha Bytes, die Schöpfer von *Gothic* und *Risen*. Die wohnen und entwickeln im Ruhrgebiet, genauer: in Essen. In einem normalen Einfamilienhaus mit Gärtchen – wie frisch aus der Bausparkassen-Werbung. Von außen käme kein Mensch auf die Idee, dass hinter diesen Mauern ein finsteres Fantasy-Rollenspiel epischen Ausmaßes entsteht. Gut also, dass Peter Bathge die genaue Adresse kennt, denn heute sieht er als weltweit erster Redakteur das neue Piranha-Spiel *Risen 3: Titan Lords*. Ab Seite 22 seht ihr die ersten Screenshots und erfahrt weltexklusiv, was sich gegenüber *Risen 2* alles ändert.

FREITAG | 14. Februar 2014

Blizzard legt mal wieder die Redaktion lahm – dabei ist das *Diablo 3*-Add-on *Reaper of Souls* noch gar nicht erschienen: Auf dem Papier ist *Hearthstone* zwar kostenlos, doch eins kostet es in jedem Fall: Zeit. Und Nerven. Der Test der Open-Beta-Version startet auf Seite 52 und in der Extended-Rubrik haben wir jede Menge Tipps zusammengestellt.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team!

DIE NEUE PC GAMES EXTENDED



ES IST SO WEIT: Ab dieser Ausgabe wird die bisherige PC Games DVD-Ausgabe durch PC Games Extended abgelöst – serienmäßig mit Top-Vollversion, zwei DVDs und 16-seitigem Sonderteil.

DIE UMSTELLUNG ist vor allem aus einem Grund nötig geworden: Die Vollversionen nehmen seit vielen Jahren immer mehr Platz in Anspruch. Bei einigen besonders umfangreichen Spielen mussten wir die Zahl der DVD-Videos schon mehrmals auf ein Minimum begrenzen oder gar ganz weglassen – ein Kompromiss, der weder Leser noch Redaktion glücklich gemacht hat.

DER VORTEIL: Dank der zwei DVDs von PC Games Extended haben wir jetzt genügend Platz für aktuelle Vollversionen und richtig viele Videos in HD-Qualität. Den 16-seitigen Sonderteil wollen wir für ergänzende Reports, Marktübersichten, Kolumnen usw. nutzen – hier freuen wir uns über eure Anregungen und Vorschläge.

DIESES DICKE PAKET gibt es ab sofort zu einem attraktiven Preis: Bislang kostete die PC Games Extended 6,99 Euro. In Zukunft ist das Heft mit zwei DVDs, Vollversion und 16 Seiten extra für nur 5,99 Euro erhältlich. Weiterhin im Handel: PC Games Magazin (ohne DVDs) und PC Games Extraklasse.

UNSERE ABONNENTEN informieren wir mit E-Mails und Briefen ausführlich über die Neuerungen. Alle Fragen und Antworten rund um die „neue" PC Games findet ihr auch unter www.pcgames.de/faq

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde



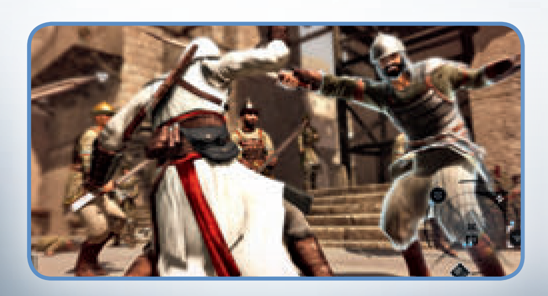
Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

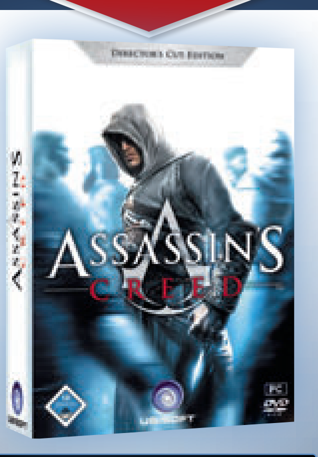
PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT

Der erste Teil der *Assassin's Creed*-Serie spielt eigentlich 2012, führt euch jedoch ins Mittelalter. Durch eine Computersimulation erlangt euer Held die Kontrolle über seinen Vorfahren Altaïr. So taucht ihr in die epische Zeit der Kreuzzüge ein und begebt euch auf eine Zeitreise zurück ins Heilige Land des 12. Jahrhunderts, das der dritte Kreuzzug verwüstet hat. In der riesigen und stimmig umgesetzten Spielwelt gehört ihr einer der geheimnisvollsten Kriegerorden der Geschichte an und habt völlige Freiheit bei der Planung eurer Attentate. Egal ob ihr das große Repertoire an mittelalterlichen Waffen in realistischen Schwertkämpfen einsetzt oder euch Umgebung und Menschenmassen zunutze macht, plant eure Angriffe, schlagt gnadenlos zu und kämpft euch einen Fluchtweg frei! In der lebendigen Welt von *Assassin's Creed* sind spannende Spielstunden garantiert!

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

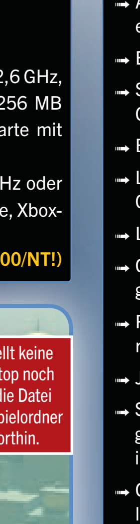
Das Spiel von der DVD installieren und spielen. Es sind keine Freischaltcodes, Accounts oder Patches notwendig. Das Spiel liegt auf der DVD in der aktuellen Version 1.2 vor.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP 2/Vista, Dual-Core-CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista), Grafikkarte mit 256 MB RAM (Direct-X-10.0-Grafikkarte oder Direct-X-9.0-Karte mit Shader Model 3.0), 8 GB Festplattenspeicherplatz
Empfohlen: Dual-Core-CPU (Intel Core® 2 Duo 2.2 GHz oder AMD Athlon 64 X2 4400+), 2 GB RAM, 5.1 Soundkarte, Xbox-360®-Controller für Windows
(Achtung: Das Spiel läuft NICHT unter Win 98/ME/2000/NT!)



Hinweis: Die Installationsroutine erstellt keine Verknüpfungen - weder auf dem Desktop noch im Startmenü. Startet das Spiel über die Datei „AssassinsCreed_Launcher.exe" im Spielordner bzw. erstellt euch eine Verknüpfung dorthin.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Auftakt der bekannten Serie um einen gefährlichen Assassinen
- Enorme spielerische Freiheit
- Spannende und wendungsreiche Geschichte im Jahr 1191
- Brillant in Szene gesetzte Kämpfe
- Leichte Steuerung sowohl mit Gamepad als auch Maus/Tastatur
- Lange Spielzeit (etwa 17 Stunden)
- Große, offene Spielwelt mit riesigen, frei begehbaren Städten
- Realistische, detaillierte und historisch korrekte Umgebung
- Jede Handlung hat Konsequenzen.
- Simulierte Menschenmassen reagieren auf den Spieler und werden ihn unterstützen oder behindern.
- Großes Repertoire an mittelalterlichen Waffen
- Der sogenannte Director's Cut für PC bietet neben den fünf bereits von der Konsole bekannten Informanten-Herausforderungen exklusiv die vier zusätzlichen Investigationsarten Dach-Rennen, Bogenschützen ausschalten, Marktstandzerstörung und Eskorte.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
Assassin's Creed: Director's Cut

TOPTHEMA (TEST)
Castlevania: Lords of Shadow 2

VIDEOS (MAGAZIN)
Meisterwerke: Grim Fandango
Rossis Welt: Folge 65
Vollversion: Assassins's Creed: Director's Cut

TOOLS
7-Zip (v.9.2.0)
Adobe Reader (v.10.0.1)
VLC Media Player (v.2.0.6)



INHALT DER 2. DVD

DEMOS
Das Schwarze Auge: Blackguards

VIDEOS (TEST)
Das Schwarze Auge: Blackguards
Might & Magic X: Legacy – Akt 1
Might & Magic X: Legacy – Akt 2
Might & Magic X: Legacy – Akt 3
Might & Magic X: Legacy – Akt 4

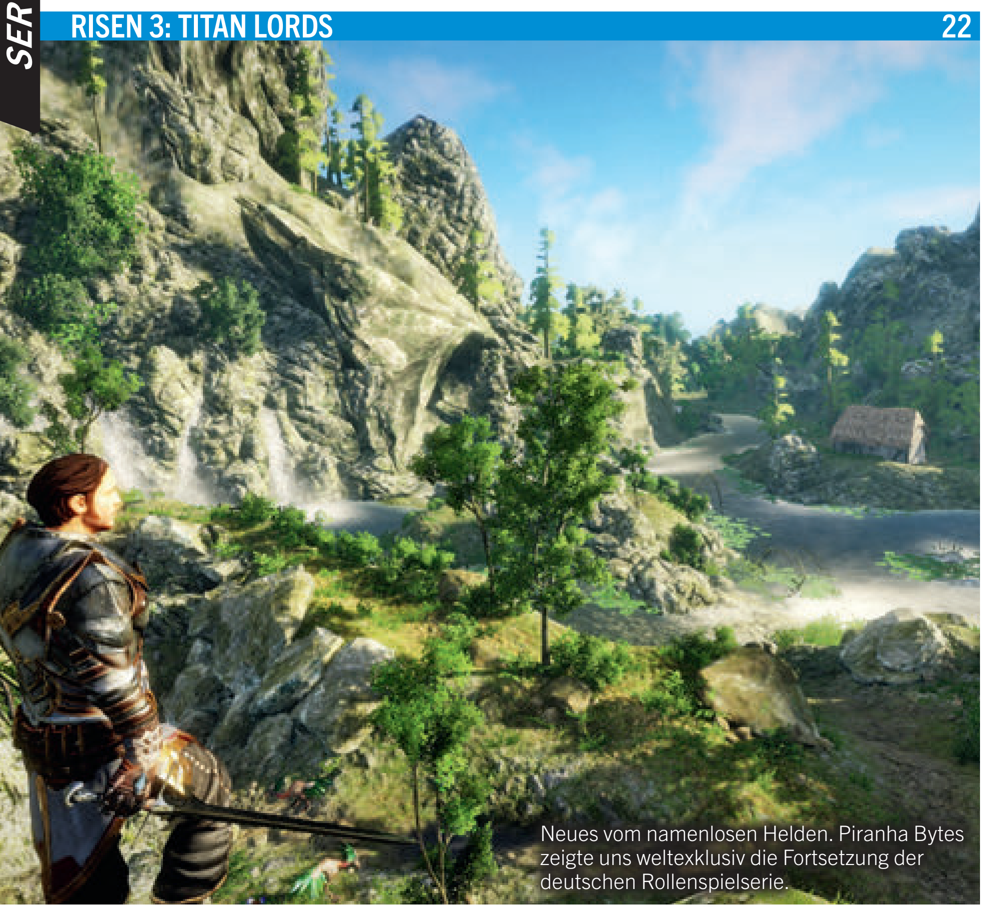
VIDEOS (VORSCHAU)
Alien: Isolation
Arcane Worlds
Evolve
Mittelerde: Mordors Schatten
Project Spark
Tropico 5

VIDEOS (MAGAZIN)
30 Jahre Simulationen: Teil 1
100 PC-Spiele, die man gespielt haben muss – Teil 8
The Book of Unwritten Tales 2



INHALT 03/14

RISEN 3: TITAN LORDS 22



Neues vom namenlosen Helden. Piranha Bytes zeigte uns weltexklusiv die Fortsetzung der deutschen Rollenspielserie.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER 34



THIEF 58

AKTUELLES

Alien: Isolation 9

Bound by Flame 10

Dark Souls 2 9

Goat Simulator 10

Hegemony Rome: The Rise of Caesar 11

Raven's Cry 10

Sniper Elite 3 8

Styx: Master of Shadows 10

Team-Tagebuch 14

Terminliste 16

The Book of Unwritten Tales 2 8

EXTENDED

Assassin's Creed: Director's Cut 144

DayZ 140

Hearthstone: Heroes of Warcraft 132

SERVICE

25 Jahre Computec: Lieblingsartikel 129

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 78

pcgames.de im März 128

Rossis Rumpelkammer 124

So testen wir 57

Teamvorstellung 56

Vollversion: Assassin's Creed – Director's Cut 5

Vorschau und Impressum 130

HARDWARE

Hardware News 108

Special: Treiberversionen im Vergleich 110

Test: Mechanische Tastaturen 120

Test: R9-290X-Grafikkarten 114

Fünf neue Grafikkartenmodelle mit R9-290X-Technik stellen sich unserem Testlabor.

MAGAZIN

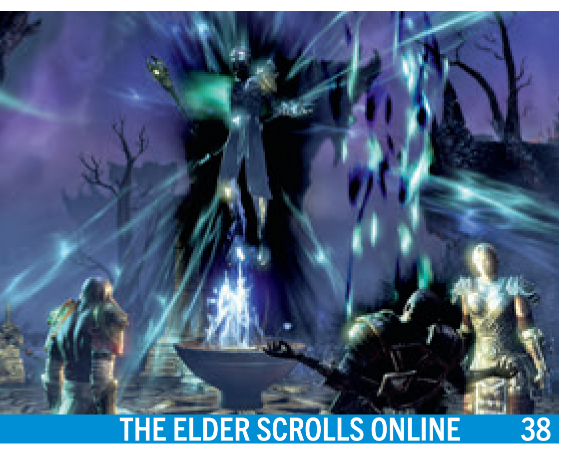
Meisterwerke: Grim Fandango 102

Kolumne: Wo sind meine Spielstände? 84

Special: Künstliche Intelligenz in Spielen 88

Special: Rennspiele im Fokus 94

Vor zehn Jahren 100



THE ELDER SCROLLS ONLINE 38



SOUTH PARK 36



RENNSPIEL-SPECIAL 94



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 64

TEST

1954: Alcatraz 76
Daedalic verlegt seine Adventures in den Knast

Castlevania: Lords of Shadow 2 64
Schlägt das Vampir-Action-Adventure seinen Vorgänger?

Civilization 5: The Complete Edition 80
Unsere Empfehlung im Einkaufsführer

Das Schwarze Auge: Blackguards 72
Rollenspiel trifft auf Hexagon-Taktik

Might & Magic X: Legacy 68
Retro-Rollenspiel aus deutschen Landen

Octodad: Dadliest Catch 74
Ein Krake im Anzug? Ein verrücktes Adventure!

Thief 58
Meisterdieb Garrett schleicht und stiehlt wieder.

Total War: Rome 2 – Patch #9 81
Deutliche Verbesserungen spürbar

VORSCHAU

Age of Wonders 3 32
Ausführliche Spieleindrücke aus der Closed Beta

Evolve 44
Ein Mehrspieler-Erlebnis der etwas anderen Art

Hearthstone: Heroes of Warcraft (Vortest) 52
Zieht Blizzard hier das nächste Ass aus dem Ärmel?

Risen 3: Titan Lords 22
Exklusiver Studiobesuch bei Piranha Bytes

South Park: Der Stab der Wahrheit 36

The Elder Scrolls Online 38
Wie gut wird Bethesdas MMORPG?

Titanfall 30

Tropico 5 46

Wolfenstein: The New Order 34

World of Speed 50

SPIELE IN DIESER AUSGABE

1954: Alcatraz | TEST 76
Age of Wonders 3 | VORSCHAU 32
Alien: Isolation | AKTUELLES 9
Assassin's Creed: Director's Cut | VOLLVERSION.... 5
Assassin's Creed: Director's Cut | EXTENDED 144
Assetto Corsa | MAGAZIN 96
Bound by Flame | AKTUELLES 10
Castlevania : Lords of Shadow 2 | TEST 64
Civilization 5: The Complete Edition | TEST....... 80
Dark Souls 2 | AKTUELLES 9
Das Schwarze Auge: Blackguards | TEST 72
DayZ | EXTENDED 140
Evolve | VORSCHAU 44
Goat Simulator | AKTUELLES 10
Grim Fandango (Meisterwerke) | MAGAZIN 102
Hearthstone: Heroes of Warcraft | EXTENDED.... 132
Hearthstone: Heroes of Warcraft | VORTEST 52
Hegemony Rome:
The Rise of Caesar | AKTUELLES 11
Iracing | MAGAZIN 95
Might & Magic X: Legacy | TEST 68
Octodad: Dadliest Catch | TEST 74
Project C.A.R.S. | MAGAZIN 96
Raven's Cry | AKTUELLES 10
Rfactor 2 | MAGAZIN 95
Risen 3: Titan Lords | VORSCHAU 22
Sniper Elite 3 | AKTUELLES 8
South Park: Der Stab der Wahrheit | VORSCHAU... 36
Styx: Master of Shadows | AKTUELLES 10
The Book of Unwritten Tales 2 | AKTUELLES 8
Thief | TEST 58
Titanfall | VORSCHAU 30
Total War: Rome 2 – Patch #9 | TEST 81
Tropico 5 | VORSCHAU 46
Wolfenstein: The New Order | VORSCHAU 34
World of Speed | VORSCHAU 50

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

Zusatzinhalte via Kickstarter finanziert

Es dauerte keine 30 Stunden, da hatte *The Book of Unwritten Tales 2* das Kickstarter-Ziel erreicht und das von den Bremer Entwicklern gesteckte Funding-Ziel von 65.000 US-Dollar geknackt. „Es ist gut zu wissen, dass es da draußen viele Spieler gibt, die Lust an großen, klassischen Adventures haben“, kommentiert Jan Theysen, Creative Director bei Entwickler King Art. Ein Novum: Bei der Kickstarter-Aktion ging es nicht darum, Geld für die eigentliche Fertigstellung des Spiels zu sichern, denn diese war bereits finanziert und der Release stand fest. Nun wird die Fortsetzung des Fantasy-Adventures von 2009 durch die Kohle aus der Community aber sogar mit zusätzlichen Inhalten erscheinen. Bei Redaktionsschluss (14. Februar) waren bereits optionale Rätsel mitsamt ausrüstbaren Outfits gesichert; beim Erreichen weiterer Stretch-Goals winken ein Orchester-Soundtrack und umfangreiches Behind-the-Scenes-Material. Die Reise von Wilbur, Nate, Ivo und Critter soll Anfang 2015 weitergehen; ab Herbst plant man aber das Spiel bereits nach und nach via Steams Early-Access-Programm zugänglich zu machen. *BOUT 2* soll aber auch in einer DRM-freien Version veröffentlicht werden. ❑


In *BOUT 2* schlüpft ihr in die Rolle der vier aus dem ersten Teil bekannten Charaktere, die zahlreiche ulkige Rätsel lösen müssen.

Info: http://kingart-games.com

Felix Schütz

„Auch ich bin eine Zielgruppe!“

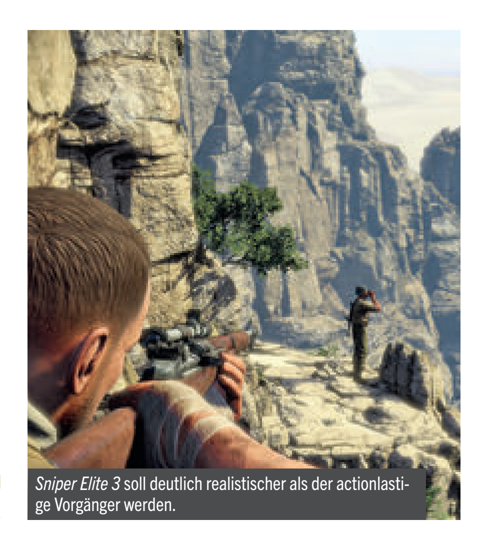
Für den üblen Free2Play-Ableger von *Dungeon Keeper* (iOS und Android) musste EA zuletzt heftig Prügel kassieren. Kein Wunder, das Ding ist ja auch ein Schlag ins Gesicht der Fans. Allerdings: Für diese Fans ist das Spiel auch gar nicht gedacht! Es richtet sich klar an ein neues Casual-Publikum, das eben bereit ist, völlig überteuerte Mikrotransaktionen zu kaufen. Schön und gut. Doch leider höre ich seitdem ständig, die wenigen alten *Dungeon Keeper*-Fans wären als Zielgruppe ohnehin unbedeutend und es sei doch nur logisch, dass EA diese Spieler vernachlässigt. Mit Verlaub, das ist Blödsinn! Der Erfolg von *Star Citizen* und Kickstarter, die starken Reboots von *XCOM* oder *Thief*, die beliebten Remakes von *Monkey Island*, sie und viele andere haben doch gezeigt: Es gibt mehr als genug begeisterungsfähige, neue (!) Spieler, die nicht zur Kategorie „verbitterter Retro-Fan“ gehören. Und die hätten sicher gern ein ordentliches *Dungeon Keeper* anstelle dieses gierigen Free2Play-Abklatsches gespielt.

SNIPER ELITE 3

Karl vs. Wüstenfuchs

Zu viel Action, eine zu schlechte KI, schlichtweg zu wenig *Sniper* soll es laut dem Entwickler Rebellion in *Sniper Elite V2* gegeben haben. All das möchte das britische Studio im nächsten Teil besser machen und sich deshalb auf die alten Werte der Serie konzentrieren. Entsprechend lautet das Motto in *Sniper Elite 3*, das im zweiten Quartal 2014 für PC erscheinen soll: Observieren, planen, ausführen und reagieren. Das Setting des Spiels ist wie gewohnt im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Der Held Karl Fairburne bekommt es dieses Mal mit Erwin Rommels Wüstendivision in Nordafrika zu tun. Gegen Deutsche, Italiener und vor allem einen besonderen Bösewicht tritt Fairburne an und soll den Vormarsch der Panzertruppen verhindern. Am Ende deckt er dabei einen finsteren Plan auf: eine Wunderwaffe, die das Kriegsgeschick der Achsenmächte besiegeln soll. ❑

Info: www.sniperelite3.com


Sniper Elite 3 soll deutlich realistischer als der actionlastige Vorgänger werden.

HORN DES MONATS*

MATTI SANDQVIST



Unsere finnische Verstärkung behauptete in seiner *Alien: Isolation*-Vorschau, dass der berühmte Wissenschaftler Isaac Newton der Held von *Dead Space 3* sei. Damit Matti die Gravitationstheorie und den Weltraum-Shooter in Zukunft auseinanderhalten kann, übersetzt er nun alle Werke von Newton aus dem Lateinischen ins Deutsche – gaudeamus igitur!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

DARK SOULS 2

Konsolenversion ausprobiert

Eine passendere Location hätte man sich für *Dark Souls 2* wohl nicht aussuchen können: Anlässlich eines Anspiel-Events luden From Software und Bandai Namco ins geschichtsträchtige Schlosshotel Kronberg bei Frankfurt ein, um dort den Nachfolger ihres erfolgreichen Rollenspiels würdig zu präsentieren. Angezockt werden durften die ersten Stunden des Titels inklusive des Tutorials. In einem abgegrenzten Areal mit nur wenigen Feinden konnte man hier die Steuerung ausprobieren, wie man seine Waffen benutzt und gefundene Items verwendet. Schon kurz darauf fand man sich in dem verlassenen Fischerdorf Majula wieder, von wo aus es mehrere Marschrichtungen zur Auswahl gab. Die große Freiheit des Spiels wurde schon hier deutlich: Man kann theoretisch tun und lassen, was man will, und seinen Charakter so zurechtleveln, wie man möchte. Wenn da nicht die nach wie vor unfassbar harten Gegner wären, die mit unvorsichtigen Helden schnell kurzen Prozess machen. ❑

Info: www.darksoulsii.com

Marco* meint: Nach diesem Event und insgesamt vier Beta-Teilnahmen kann ich beruhigt sein. Alle Stärken der Reihe sind in *Dark Souls 2* immer noch vorhanden und wurden lediglich leicht verändert oder verfeinert. Besonders gut gefallen mir der überarbeitete Online-Modus und die helfende Hand in Form des Tutorials. Ein Zuckerschlecken ist das Spiel dadurch aber trotzdem nicht. Ohne gründliches Einarbeiten in die komplexe Materie wird auch *Dark Souls 2* viele Spieler in die Knie zwingen. Zur PC-Version gibt es noch keine konkreten Details: From Software will sich dafür dieses Mal mehr Zeit für den Port lassen und zum Beispiel umfangreiche Grafik- und Steuerungsoptionen einbauen. Voraussichtlicher Termin: spätes Frühjahr.





Im Schlosshotel Kronberg konnte man in thematisch angemessen mittelalterlicher Atmosphäre *Dark Souls 2* spielen.



Grafisch unterscheidet sich die PS3-Version von *Dark Souls 2* kaum vom Vorgänger.

ALIEN: ISOLATION

Endlich angespielt

Alien: Isolation gehört zu den großen Survival-Horror-Hoffnungen des Jahres. Während wir einen Anspieltermin für die vergangene Ausgabe leider nicht wahrnehmen konnten, hatten wir nun die Möglichkeit, uns in München von den Qualitäten des neuen Creative-Assembly-Titels zu überzeugen und uns zugleich mit den Entwicklern zu unterhalten.

In *Alien: Isolation* schlüpft man in die Rolle von Amanda Ripley. Amanda ist die Tochter der Serienheldin Ellen Ripley und im Spiel auf der Suche nach dem Verbleib ihrer Mutter auf der Raumstation Sevastopol. Ein Xenomorph bringt ihren Plan jedoch durcheinander und so geht es im Spiel um den Überlebenskampf gegen ein einziges Alien. Wer sich nun denkt, dass das Spiel entsprechend einfach ausfällt, täuscht sich gewaltig. *Alien: Isolation* ähnelt bekannten Schleichspielen wie *Splinter Cell*, jedoch mit dem Unterschied, dass die Heldin sich kaum wehren kann und der Gegner ein meisterhafter Jäger ist. So ist man die meiste Zeit mit einem Bewegungsmelder in der Hand in den dunklen Gängen der Raumstation unterwegs. Sobald das Gerät einen Ton von sich gibt, sollte man schleunigst nach einem Versteck suchen – etwa in einem Spind – und den Atem anhalten. Denn sobald das Alien die Witterung aufgenommen hat, hört und sieht es fast alles. ❑

Info: www.alienisolation.com

Matti meint: Beim Anspiel-Termin in München war echte Gänsehautstimmung angesagt, denn dank der brachial guten Tonkulisse und der starken Licht-und-Schatten-Effekte entsteht in *Alien: Isolation* eine Atmosphäre, die sogleich an den ersten Film mit dem Xenomorph erinnert. Als ich mich im Spiel zum Beispiel in einem Spind vor dem Alien versteckte und die Taste zum Atemanhalten drückte, habe ich vor lauter Angst selbst auch nicht mehr geatmet. Das will schon was heißen! Denn üblicherweise gruselt mich kaum ein Horror-Spiel.



In *Alien: Isolation* gibt es lediglich einen Xenomorph. Doch ohne Waffen fällt der Kampf gegen ihn nicht leicht aus.



Der Bewegungsmelder ist das wichtigste Instrument im Spiel. Sobald das Gerät Töne von sich gibt, sollte man sich schleunigst verstecken.

STYX: MASTER OF SHADOWS / BOUND BY FLAME

Thief-Konkurrenz und neues Rollenspiel-Futter

Der französische Publisher Focus Home Interactive lud Anfang Februar zum alljährlichen Vorschau-Event seines Spiele-Line-ups. Zwei Titel stachen dabei aus der Masse heraus. Mit *Styx: Master of Shadows* arbeiten Cyanide, die Entwickler des halbgaren *Game of Thrones*-Rollenspiels, an einem Action-Schleichspiel aus der Third-Person-Perspektive. Als Hauptcharakter dient der Goblin Styx aus Cyanides anderem RPG, *Of Orcs and Men*. In der Rolle des zynischen Antihelden erklimmt ihr eine ebenso gigantische wie düstere Turmfestung auf der Suche nach Reichtümern. Damit Styx dabei nicht den zahlreichen Wächtern in die Arme läuft, versteckt er sich in Truhen, hangelt an Deckenbalken entlang, löscht Fackeln und lenkt Gegner durch Geräusche ab. Optionale Nebenmissionen und seichte RPG-Elemente sollen für Abwechslung sorgen. Mit gesammelter Erfahrung lernt Styx unter anderem Zaubersprüche und schickt etwa ein Trugbild seiner selbst voraus, das die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zieht. *Styx: Master of Shadows* erscheint im Laufe des Jahres und hat Geheimtipp-Potenzial.

Einen weiteren Beitrag für das Rollenspieljahr 2014 liefert derweil Spiders mit *Bound by Flame*. Das neue RPG der *Mars: War Logs*-Macher sieht schmuck aus, besonders die Bosskämpfe gegen Riesentrolle und andere Monster machen einiges her. Ihr spielt einen Söldner, der mit einem Feuerdämon als Verbündeten gegen Untote und Eismagier antritt. Abhängig von euren Entscheidungen verwandelt sich der Held in einen strahlenden Recken mit Zweihandschwert oder einen Feuerball werfenden Dämon. Neben den Skills ändern sich dadurch auch Story-Details im Handlungsverlauf. In den actionreichen Echtzeit-Kämpfen à la *The Witcher 2* steht euch einer von fünf NPC-Gefährten zur Seite. Mit einigen der weiblichen Begleiter lässt sich sogar eine Romanze anfangen. Das bislang noch recht gewöhnlich wirkende *Bound by Flame* erscheint im Frühjahr 2014. ❑

Info: www.styx-thegame.com / www.boundbyflame.com



STYX: MASTER OF SHADOWS

Styx ist im offenen Kampf eine Niete, Feinde erledigt er daher mit Vorliebe von oben.

BOUND BY FLAME

Die spektakulären Bosskämpfe sollen mächtig Eindruck schinden. Hoffentlich spielen sie sich auch interessant!

RAVEN'S CRY

Piraten ahoi!



Der düstere Held Christopher Raven hat nicht nur seine Eltern als Kind verloren, sondern auch seine linke Hand.

Topwares Piratenabenteuer *Raven's Cry* hat bereits vor dem Erscheinen eine bewegte Geschichte hinter sich. Die Entwicklung begann als lineares Actionspiel beim norwegischen Studio Octane Games. Da aber der Publisher den Eindruck hatte, der Entwickler könnte sich mit dem ambitionierten Projekt übernehmen, wurden die erfahrenen *Two Worlds*-Macher von Reality Pump mit dem Spiel betraut. Das polnische Studio konnte bereits nach drei Monaten beachtliche erste Ergebnisse vorzeigen. Der Erscheinungstermin wurde jedoch nach hinten verschoben. Nun soll die grafisch imposante Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure mit dem düsteren Helden Christopher Raven ab den 7. Mai erhältlich sein. In unserer nächsten Ausgabe werden wir eine ausführliche Vorschau zum Spiel haben. ❑

Info: www.ravenscry-game.com

GOAT SIMULATOR

Spielt eine asoziale Ziege!

Wer wollte nicht schon immer mal mit seiner langen Zunge Äxte und Parkbänke hinter sich her ziehen, aus dem Stand in den zweiten Stock eines Hauses springen oder arglose Menschen umrennen und dabei schelmisch meckern? Der *Goat Simulator* lässt solche kranken Träume wahr werden! Das abstruse Mini-Projekt von *Sanctum 2*-Entwickler Coffee Stain Studios war ursprünglich als kleines Technik-Experiment gedacht – nach der überwältigend positiven Reaktion im Internet erscheint das Ganze im Frühjahr 2014 aber als mehr oder weniger vollwertiges Spiel für zehn Euro. Die Entwickler selbst warnen jedoch vor Bugs: „*Goat Simulator* ist ein kleines, kaputtes und dummes Spiel. Es ist unglaublich dämlich!" Dem haben wir nichts hinzuzufügen. ❑

Info: www.goat-simulator.com



Glitches und Bugs werden im ersten Trailer von *Goat Simulator* offen als Teil des Spieldesigns beworben – eine schräge Idee!

HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR

Im Early-Access spielbar

Am 16. Januar hat der deutsche Publisher Kalypso mit *Hegemony Rome: The Rise of Caesar* den nächsten Teil der beliebten Strategieserie angekündigt. Knapp einen Monat später – am 12. Februar – war der Titel bereits über Steams Early-Access-Programm für alle Ungeduldigen erhältlich. Die kostenpflichtige Beta-Fassung enthält die zwei ersten Kapitel der Kampagne; weitere Episoden und der Sandbox-Modus sollen erst in der fertigen Version enthalten sein. Wer sich für die Testfassung entscheidet, bekommt gratis zum Release die fertige Version des Spiels.

Das Herzstück von *The Rise of Caesar* ist eine riesige, satellitengenaue Karte, die von der Mittelmeerküste bis zu den britischen Inseln reicht. Wie in den Vorgängern kann man auf der Karte stufenlos hinaus- und hineinzoomen, um etwa einen Gesamtüberblick über das eigene Reich zu erhalten oder direkt ins Schlachtgeschehen einzugreifen. In der Kampagne wird man die Feldzüge Julius Caesars in Gallien, wie in „Commentarii de bello Gallico" beschrieben, nachspielen können. Der Sandbox-Modus lässt euch dagegen die freie Wahl, für welche der zwanzig im Spiel enthaltenen Fraktionen ihr euch entscheidet und wie ihr die antike Geschichtsschreibung lenken wollt. ❑

Info: www.longbowgames.com/rome


Auf der Karte können die Spieler stufenlos hinaus- und hineinzoomen und sich so etwa um ein Gefecht kümmern.





Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus schreiben und spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Piranha Bytes privat

Neben dem neuen Rollenspiel *Risen 3: Titan Lords* bekam Peter bei seinem exklusiven Besuch bei Piranha Bytes in Essen auch die studiointerne Firmenphilosophie erklärt: Feng-Shui auf Teufel komm raus. Und so gestalten die Mitarbeiter ihren Arbeitsplatz so, dass sie sich auch wohl fühlen. Ähm ... ja. Oder frei nach Altkanzler Helmut Kohl: "Entscheidend ist, was am Ende rauskommt!







Yeah... Mickie Krause!

Monströse Veranstaltung

Brechend voll war das Gebäude der Louise Blouin Foundation in London am 23. Januar. Dort durfte Matti nämlich mit Dutzenden anderen Pressevertretern zum ersten Mal *Evolve* spielen. Im neuen Mehrspieler-Shooter der Left-4-Dead-Macher gibt es keine Zombies. Allerdings kam ihm der Fahrer seines Taxis morgens um 3 Uhr wie einer vor.



Kein Kleingeld für die Telefonzelle? Dann muss eben Skype herhalten!



"Für 499 EUR monatlich sind Sie bei diesem Time-Sharing-Objekt dabei."

Inselparadies voraus!

Der Ostblock unter sich: Bisser Dyankov (Haemimont Games, Bulgarien) präsentierte unserem Ostgoten Marc erstmals *Tropico 5*. Ausserdem gab's Ribwich, Zirndorfer und einen regen Austausch über russische Trinkspiele. Prost!

Flitzer-Blitzer

Einen heissen Reifen fuhr unser Videochef Thorsten Küchler Ende Januar in Amsterdam. Dort wurde das neue Online-Arcade-Rennspiel *World of Speed* enthüllt. Darin geht's mit echten Autos über echte Strecken – wie bei der Spiele-Präsentation auf der Rennstrecke Zandvoort.



Der neue ADAC-Chef bei der Wahl zum Auto des Jahres.

Das Testimonial für Schwarzkopf macht einen guten Job.

Welt der Titanen

Kaum war Matti vom *Evolve*-Event aus London zurück, drückte er sich das nächste Mal erfolgreich vor der Büroarbeit und folgte EAs Einladung nach München. Dort durften wir endlich erstmals *Titanfall* anspielen. Kawumm!

In Wolfenstein gemeisselt

Nachdem Felix zur ausführlichen Vorbereitung noch einmal *Wolfenstein* (2009) durchgespielt hatte, durfte er Mitte Februar endlich an den Nachfolger Maus anlegen. In Frankfurt gab es eine Anspiel-Session zu *Wolfenstein: The New Order*.



Gerüchteweise stammen die Kopfhörer aus russischen Armeebeständen.

SPIELE UND TERMINE 03/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir euch, welche Spiele wir in vergangenen Ausgaben schon einmal vorgestellt haben! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	ARTIKEL IN AUSGABE
Seite 76	1954: Alcatraz	Adventure	Daedalic Entertainment	Bereits erschienen	-
Seite 32	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Eurovideo	März 2014	05/13, 12/13, 03/14
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	4. Quartal 2014	02/14
Seite 64	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	28. Februar 2014	-
▶	Child of Light	Rollenspiel	Ubisoft	30. April 2014	-
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
	Dark Souls 2	Rollenspiel	Bandai Namco	März 2014	07/13, 11/13
Seite 72	Das Schwarze Auge: Blackguards	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	Bereits erschienen	05/13, 01/14
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	2015	09/12, 02/14
	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	25. März 2014	10/13, 12/13, 01/14
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. Quartal 2014	09/13
▶	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic Entertainment	2. Quartal 2014	06/12, 03/13, 01/14
	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2014	10/13
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2014	-
Seite 44	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	4. Quartal 2014	03/14
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt	10/12
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014	11/13
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt	05/13, 07/13
Seite 52	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Strategie	Blizzard Entertainment	2014	05/13, 10/13, 03/14
	Hellraid	First-Person-Action	Nicht bekannt	2014	-
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
▶	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
	Lego Der Hobbit	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014	09/13
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2014	-
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	3. Quartal 2014	-
Seite 68	Might & Magic X: Legacy	Rollenspiel	Ubisoft	Bereits erschienen	07/13, 01/14
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2014	01/14
▶	Murdered: Soul Suspect	Adventure	Square Enix	2014	07/13
Seite 74	Octodad: Dadliest Catch	Geschicklichkeit	Young Horses	Bereits erschienen	-
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt	11/13
	Plants vs. Zombies 2: It's About Time	Tower Defense	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	4. Quartal 2014	-
▶	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	4. Quartal 2014	12/13
Seite 22	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Deep Silver	August 2014	03/14
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	Nicht bekannt	10/12
	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Deep Silver	2. Quartal 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2014	-
Seite 36	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	Ubisoft	6. März 2014	02/12, 03/14
	Spacebase DF-9	Aufbaustrategie	Double Fine	2014	01/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2015	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
	Starbound	Sandbox-Action-Adventure	Chucklefish Games	2014	01/14
▶	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	3. Quartal 2014	01/14
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	2014	-
	The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	Activision	1. Quartal 2014	-
▶	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	-
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Quartal 2014	07/13
Seite 38	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	4. April 2014	06/12, 12/12, 07/13, 08/13, 03/14
▶	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	26. August 2014	06/13
	The Lego Movie Videogame	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	11. April 2014	-
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	2014	03/13, 07/13, 02/14
Seite 58	Thief	Stealth-Action	Square Enix	28. Februar 2014	05/13, 11/13, 01/14, 02/14
Seite 30	Titanfall	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	13. März 2014	07/13, 10/13, 03/14
	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2014	10/13, 11/13
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015	05/13
Seite 46	Tropico 5	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2014	10/13, 03/14
	Wargame: Red Dragon	Echtzeitstrategie	Deep Silver	2014	-
	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2014	-
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2014	10/13, 02/14
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2. Quartal 2014	07/12, 04/13, 06/13, 07/13
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2. Quartal 2014	04/13
Seite 34	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	Bethesda	2014	03/14
Seite 50	World of Speed	Rennspiel	Slightly Mad Studios	2014	03/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014	12/13


PC
DVD


Mac


XBOX ONE
PS4


16
www.pegi.info


USK
16

VORSCHAU 03/14

INHALT

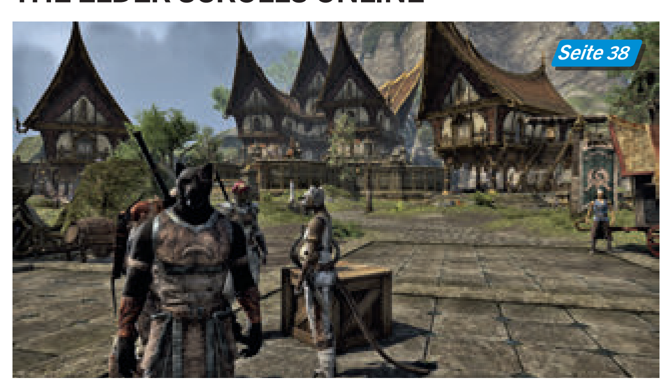
Action
Evolve..44
Titanfall......................................30
Wolfenstein: The New Order..........34

Strategie
Age of Wonders 3.........................32
Hearthstone 52
Tropico 5 46

Rennspiele
World of Speed 50

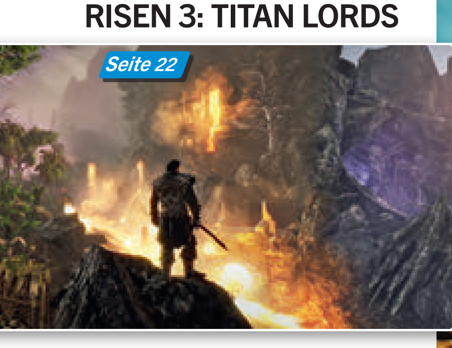
Rollenspiel
Risen 3 22
South Park: Der Stab der Wahrheit 36
The Elder Scrolls Online 38

ROLLENSPIEL
THE ELDER SCROLLS ONLINE


Seite 38

Wir haben die Beta von *The Elder Scrolls Online* gespielt und sind der Frage nachgegangen, ob das Setting spannend genug ist, um zu verhindern, dass *TESO* nur ein weiteres MMORPG unter vielen ist.

ROLLENSPIEL
RISEN 3: TITAN LORDS


Seite 22



Exklusiver Vor-Ort-Besuch in Essen: Piranha Bytes präsentiert unserem Redakteur Peter Bathge erstmals *Risen 3: Titan Lords*. Mit welchen Neuerungen das Rollenspiel aufwarten wird, lest ihr in unserer großen Titelstory.

MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: PCGames.de, Stand: 12.02.14)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
2. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 2. Quartal 2014
3. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD** – Rollenspiel | Bandai Namco – Termin: 2014
4. **THIEF** – Action-Adventure | Square Enix – Termin: 28. Februar 2014
5. **TOM CLANCY'S THE DIVISION** – Action-Rollenspiel | Ubisoft – Termin: 2014
6. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 4. April 2014
7. **DRAGON AGE: INQUISITION** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 2014
8. **STAR CITIZEN** – Weltraum-Action | Roberts Space Industries – Termin: 2015
9. **STAR WARS: BATTLEFRONT** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 2015
10. **MIRRORS EDGE 2** – Action-Adventure | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

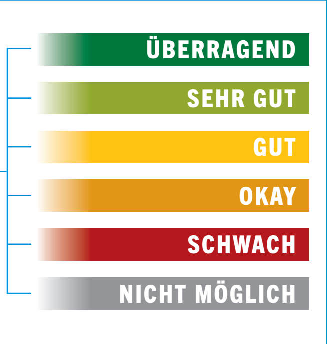
„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken"


Felix Schütz

Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK SEHR GUT



Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.


TITANFALL™
OFFIZIELLES GAMING-HEADSET
EAR FORCE®
ATLAS
Entwickelt für: Xbox One™ | Xbox 360® | PC
Titanfall Atlas. Das einzige Headset, das mit allen drei Versionen von Titanfall funktioniert und die beste Wahl für Xbox One™.
"... das Titanfall-Headset liefert genau das, was die meisten Spieler hören wollen: Alles." - iDigitalTimes.com
TURTLE BEACH™
#1 IN GAMING AUDIO
Respawn™ ENTERTAINMENT
EA
Entwickelt für
XBOX ONE
© 2014 Voyetra Turtle Beach, Inc. (VTB, Inc.) All rights reserved. Turtle Beach, the Turtle Beach Logo, Voyetra, and Ear Force, are either trademarks or registered trademarks of VTB, Inc. AUDIO ADVANTAGE is a trademark of Turtle Beach, Inc. © 2014 ELECTRONIC ARTS INC. All other trademarks are the property of their respective owners. Actual product appearance may differ from package imagery.

Das Kampfsystem soll in Teil 3 an Tiefe gewinnen und nicht mehr in stupides Stochern ausarten.

Risen 3: Titan Lords

Von: Peter Bathge

Piranha Bytes in der Pflicht: So will man die Gunst der Fangemeinde wieder zurückgewinnen.

Putzig, dieses Piranha Bytes: Gerade mal 25 Männer und Frauen teilen sich beim deutschen Traditionsentwickler ein mehrstöckiges Einfamilienhaus mit 550 Quadratmetern irgendwo in Essen. Was für ein winziges Team! Hier arbeiten keine Hundertschaften in modernen Bürokomplexen wie bei Ubisoft, EA oder Blizzard, hier haben die Spieldesigner keinen Ferrari in der Garage wie die einstigen id-Gründer Carmack und Romero. Und dennoch hat die Truppe deutsche Rollenspieler in den 17 Jahren seit seiner Gründung blendend unterhalten: Erst mit der herrlich verschrobenen und anfangs von Bugs geplagten *Gothic*-Serie, später mit dem Nachfolgemodell *Risen*. Nur einmal verfehlten die Damen und Herren aus dem Ruhrpott den Geschmack ihrer treuen Fangemeinde: *Risen 2: Dark Waters* rief ein zwiespältiges Käuferecho hervor (siehe Seite 24). Mit *Risen 3: Titan Lords* will Piranha Bytes verlorenen Boden gutmachen, die verstimmten Anhänger zufriedenstellen und einen launigen Beitrag zum Rollenspieljahr 2014 abliefern. Wir waren weltexklusiv vor Ort und schauten uns ausführlich eine frühe Beta-Version am PC an.



Die Rüstungen im Spiel glänzen mit feinen Details. Als Vorlage dienen solche Zeichnungen.

Die Schattenlords (rechts) und ihre untoten Diener hausen in den entvölkerten Landstrichen der Spielwelt.



Den kenn ich doch!

Der Plattenpanzer des neuen Protagonisten erinnert dezent an die Paladinrüstung aus dem bei Fans beliebten *Gothic 2*. Ein Zufall? Wohl kaum.

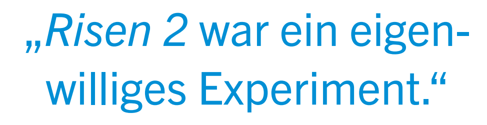
Magiergilde, raue Sprache, dichte Wälder: Die Insel Taranis weckt Erinnerungen an glorreiche *Gothic*-Zeiten.

POST MORTEM: DER KONTROVERSE VORGÄNGER

Eine Rückschau: Warum war das Rollenspiel *Risen 2: Dark Waters* so umstritten? PC Games und Piranha Bytes begeben sich auf Spurensuche.

Der 2012 veröffentlichte Nachfolger des beliebten spirituellen *Gothic*-Erben *Risen* rief zwiespältige Reaktionen hervor. Den guten Bewertungen in deutschen Spielemagazinen (PCG-Wertung in Ausgabe 05/12: 86) standen desillusionierte Spieler und mittelprächtige Einschätzungen seitens der internationalen Presse gegenüber (siehe Metacritic.com-Ausschnitt rechts). Auch der große finanzielle Erfolg blieb aus. Ein Sprecher von Publisher Deep Silver: „Es hat sich ordentlich verkauft, aber es war auch noch Luft nach oben.“

Was ist schiefgelaufen? Björn Pankratz von Piranha Bytes, der sich bei *Risen 2* als Project Director in einer verantwortlichen Position befand, zeigt sich selbstkritisch: „Den ersten Eindruck haben wir vergeigt! Wir haben zu viele coole Dinge dort versteckt, wo der Spieler sie erst nach vielen Stunden und viel Sucherei entdeckt hat.“ Das will Pankratz in *Risen 3* anders machen – unter anderem mit Prolog zu Beginn, bei dem der Spieler schon mal mit höherstufigen Fähigkeiten experimentieren kann und auf interessantere Gegner als die schnarchigen Sandteufel aus dem Vorgänger trifft. In Hinblick auf das allgemein kritisierte Kampfsystem von *Risen 2* ergänzt der Piranha-Bytes-Veteran: „Die Raffinesse des Spiels hat sich vielen nicht erschlossen.“ Pankratz meint damit, dass die als „schmutzige Tricks“ bezeichneten Spezialangriffe des Hauptcharakters, die den Keilereien eine dezent taktische Note verliehen, erst sehr spät im Spielverlauf verfügbar waren. Bis dahin hatte sich der Spieler längst daran gewöhnt, seine Gegner durch stumpfes Dauerklicken der linken Maustaste in die Knie zu zwingen. Kritisch sieht der Entwickler mittlerweile auch die Design-Entscheidung, Monsterangriffe unblockbar zu machen. Dieser Punkt war auch Teil einer sogenannten „Shitstorm-Liste“. Pankratz: „Wir listen nach jedem Spiel auf, was die Leute am meisten daran gestört hat. Bei *Risen 2* haben wir diese zehn Punkte anschließend mit einem Patch abgearbeitet.“



> „*Risen 2* war ein eigenwilliges Experiment.“
>
> Björn Pankratz, Creative Director

Die daraus gezogenen Lehren nutzt Piranha Bytes, um mit *Risen 3* ein ausgeglicheneres Spielerlebnis abzuliefern: In Teil 3 darf der Held von Anfang an Monsterangriffe mit dem Schwert blocken und per Ausweichrolle oder halbautomatischem Kurzstrecken-Teleport vor schweren Angriffen des Gegners flüchten.

Viele langjährige Piranha-Bytes-Fans waren vor allem verärgert darüber, wie das Studio im Verbund mit Publisher Deep Silver *Risen 2* konsequent an den Massenmarkt angepasst und dabei alle (unter Umständen sympathischen) Ecken und Kanten abgeschliffen hat. Dazu zählt neben der Zwangsaktivierung über den Online-Dienst Steam auch der Verzicht auf die Veröffentlichung von Mod-Tools. Auch die DLC-Politik war ein Thema, das die Massen bewegte. Geschäftsführer Michael Rüve zeigt Verständnis: „Die DLCs waren für den gebotenen Umfang zu teuer.“ Und Kollege Pankratz ergänzt: „Wir hätten sie gerne größer gehabt. Deshalb machen wir sie beim nächsten Mal auch größer.“

Im Vergleich zum ersten Serienteil und der beliebten *Gothic*-Spielereihe fehlten *Risen 2* viele charmante Eigenheiten. So gab es etwa keine Animation mehr beim Trinken eines Heiltranks, was zusammen mit der automatischen Pause im Inventar den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe zwangsläufig reduzierte: Egal wie wild der Feind den Helden bestürmte, ein Tastendruck genügte und die Lebenspunkte der Spielerfigur füllten sich im Nu wieder auf. Das freie Klettern und Schwimmen aus *Gothic* glänzte zudem mit Abwesenheit und viele der sympathischen Alltags-Animationen wie Fleisch grillen oder Waffen schmieden liefen nicht mehr unmittelbar im Spiel, sondern nur noch in einem separaten Fenster ab – für manchen Fan ein Atmosphäreminus. Bei *Risen 3* rudert Piranha Bytes jetzt zurück, das Feedback der Fans hat seine Wirkung also nicht verfehlt. Ob man die Spieler mit den Änderungen in *Risen 2* vor den Kopf gestoßen hat? Pankratz gibt zu: „Ja, das ist korrekt. Genau dieser Umstand hat uns dazu genötigt, wieder zu sagen: Mehr Interaktivität in der Welt, mehr die alten Mechanismen zurückbringen. Ihr kriegt das, was ihr erwartet, wonach ihr geschrien habt.“

RISEN 2

Statt Piraten und Eingeborenen gibt's in *Risen 3* klassische Mittelalter-Fantasy.

RISEN 3





Rüstungen gibt es als Belohnung für den Beitritt in eine Gilde und den Rangaufstieg in der Organisation.



Viele Zaubersprüche des Wächters gibt es auch in einer Nahkampf-Variante. So deckt er den Gegner auf Wunsch statt mit einem Feuerball mit mehreren schnellen Flammenstößen ein. Als Ressource für das Hexenwerk dienen blaue Energiekristalle, die der Wächter in seinen Handschuh einsetzt.

Neue alte Widersacher

Der Untertitel kommt nicht von ungefähr; in *Risen 3* geht es endlich den Titanenlords Ismael und Ursegor an den Kragen, die Jahre zuvor in den Vorgängern mit ihren turmhohen Schoßmonstern (den Titanen) die halbe Welt in Schutt und Asche gelegt haben. Auf der Donnerinsel Taranis arbeiten die Magier an einem Plan zur Rettung der Menschheit: Mit Blitzableiter-Monolithen sammeln sie magischen Treibstoff für den sogenannten Reaktor. Diese Maschine soll eine Singularität erzeugen, welche das Eiland mutmaßlich dem Zugriff der fiesen Titanenlords entzieht.

Neben den Vertretern des Bösewicht-Adels machen euch auch noch die sogenannten Schatten zu schaffen: Die Untoten steigen durch aufsteigende Totenkopfhöhlen aus der Unterwelt empor und verwandeln blühende Landstriche in entvölkertes Ödland. Als wäre das noch nicht genug, verschluckt auch noch einer der mächtigen Schattenlords die Seele des Hauptcharakters. In einem spielbaren Prolog zu Beginn gerät der Held in einen Hinterhalt und schleppt sich fortan halb lebendig, halb tot durch die Handlung. Das veranlasst euch nicht nur dazu, in der Folge nach einem mächtigen Magier zu fahnden, um den Fluch zu brechen. Die Ausgangssituation dient auch als praktische Erklärung für die rollenspieltypische Level-Tretmühle: Zusammen mit der Seele verliert der Haudegen seine Fähigkeiten und muss anschließend wieder von Stufe 1 an hochgepäppelt werden.

Der Charakterneustart hätte sich aber auch so angeboten, denn im dritten Teil der Serie tauscht Piranha Bytes einfach mal mir nichts, dir nichts den Protagonisten aus. Trotz Helden-wechsel-dich-Spiel bleiben die Entwickler aber ihrem Credo treu: Eine Charaktererstellung gibt es nicht, das Aussehen und die im Story-Verlauf enthüllte Hintergrundgeschichte des neuen Recken ist vorgegeben. Der Namenlose mit der Augenklappe, der sich in *Risen* als Titanentöter und in *Risen 2* als Freibeuter verdient gemacht hat, ist übrigens nicht komplett von der Bildfläche verschwunden. Er soll ebenso wie einige Bekannte aus den Vorgängern samt der guten, alten Inquisition eine tragende Rolle spielen.

Ruhrpott-Fantasy

Statt erneut auf das exotische Piratenszenario von *Risen 2* zu setzen, steht der Nachfolger ganz in der Tradition der drei *Gothic*-Spiele: Düsterer und uriger soll's wieder werden, mit mitteleuropäischen Fichtenwäldern, zugigen Minenschächten und imposanten Festungsanlagen. Aber auch Abstecher in mediterrane Regionen und die in Teil 2 behandelten Tropen sind dabei. *Risen 3* soll schlicht eine größere Bandbreite an Umgebungen enthalten. Euer Held, dem ihr beim Stampfen durch blumige Wiesen und weite Täler über die Schulter schaut, spießt Gegner nicht mehr nur mit klapprigen Degen auf oder setzt sich einen breitkrempigen Piratenhut auf, sondern darf auch wieder dicke Rüstungen anziehen, breite Schwerter schwingen und klassische Zauberformeln wie Feuerball und Blitzstrahl vom Stapel lassen. Der typische Piranha-Bytes-Humor und die ruppigen Dialoge („Ich hau dir volles Pfund aufs Maul!") sind natürlich auch wieder mit von der Partie.

Project Director Björn Pankratz verspricht zudem ein besser ausgearbeites Szenario. Den sogenannten „Lore", also die Hintergründe wie die Ursprünge der Titanen oder die Beziehungen zwischen Fraktionen will Piranha Bytes transparenter darstellen und so den Spieler neugierig auf Story und Spielwelt machen.

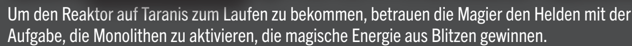


Grafisch hat *Risen 3* im Vergleich zum Vorgänger vor allem bei der Detailfülle zugelegt – zu besichtigen an herumflatternden Schmetterlingen oder aufgescheuchten Vogelschwärmen.



Dialoge werden wie in Teil 2 mit einer geringen Anzahl Gesten und Kameraeinstellungen inszeniert. Das wirkt altbacken, besonders im Vergleich mit *The Witcher 3* oder *Dragon Age: Inquisition*.




Um den Reaktor auf Taranis zum Laufen zu bekommen, betrauen die Magier den Helden mit der Aufgabe, die Monolithen zu aktivieren, die magische Energie aus Blitzen gewinnen.


Wie genau Titanenlords und untote Schattenwesen zusammenhängen, darüber schweigt sich Piranha Bytes derzeit noch aus. Klar ist nur, dass die Schatten nicht zimperlich mit den Menschen umgehen.

Glaubwürdigkeit ist Trumpf
Die Welt von *Risen 3* dürfte serientypisch wieder die größte Stärke des Rollenspiels sein. Jeder Grashalm ist von Hand platziert, Monster passen sich nicht an die Stärke des Spielercharakters an und Truhen enthalten keinen unnützen Zufallsschmodder, sondern bewusst platzierte Ausrüstung. Erkundungsfreudige Spieler werden belohnt, indem sie an unerwarteter Stelle auf Nichtspielercharaktere, Dungeons und optionale Nebenaufgaben stoßen. Viele dieser Quests lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen: Um Zugang zum Magierturm auf Taranis zu erhalten, stehen euch etwa vier verschiedene Wege offen. Einer davon: Ihr springt in den Brunnen vor dem Tor und klettert unten aus dem See heraus hinauf zum Keller der Zauberkundigen. Dass der Held dabei nicht in dem unterirdischen Wasserbecken ertrinkt, hat einen einfachen Grund: Erstmals seit *Gothic 3* darf der Protagonist eines Piranha-Bytes-Spiels wieder schwimmen. Genau wie mit manch zurückgebrachter Schmuck-Animation (etwa wenn der Recke sich über ein Wasserfass beugt und Flüssigkeit mit der Hand schöpft) wollen die Entwickler damit den Fans entgegenkommen, die sich 2012 über das auf Mainstream gebürstete *Risen 2* geärgert haben. Das Klettern ist zwar weiterhin nur an vorgegebenen Stellen möglich, davon soll es im Vergleich zum Vorgänger aber deutlich mehr geben.

Typisch Piranha Bytes: Neben dynamischen Witterungsverhältnissen und einem organischen Tag-und-Nacht-Wechsel (siehe Kasten links) soll *Risen 3* auch wieder mit nachvollziehbarem NPC-Verhalten überzeugen. Die Nichtspielercharaktere besitzen allesamt einen Tagesablauf: Torwächter Talbot steht morgens auf, bewacht tagsüber den Zugang zur Magiersiedlung, holt sich mittags eine Schüssel Suppe bei Köchin Paula und horcht abends in der Kaserne an der Matratze. Wie üblich reagieren die Computerfiguren allergisch, wenn der Spieler ungefragt ihre Sachen durchstöbert, Gegenstände klaut oder Sperrbezirke betritt. Wer erwischt wird, kann es auf einen Kampf ankommen lassen und die NPCs bewusstlos schlagen – genau wie in *Risen 2* sind die meisten Stadtbewohner unsterblich, um den Fortgang der Handlung nicht zu gefährden. Dafür darf der Spieler die am Boden liegenden Charaktere nach einer erfolgreichen Klopperei wie in den *Gothic*-Spielen um deren Ausrüstung erleichtern – das ging in *Risen 2* nicht, was manch einem Serien-Fan übel aufstieß.

Risen 3 nutzt die Engine des Vorgängers und übernimmt auch dessen Limitierungen. Daher besteht die Welt nicht aus einer zusammenhängenden Landmasse, sondern ist in unterschiedliche, per Ladebildschirm getrennte Parzellen eingeteilt. Björn Pankratz möchte zu diesem Zeitpunkt keinen konkreten Größenvergleich anstellen, erst recht nicht im Hinblick auf die zu erwartende Spielzeit. Das hält ihn aber nicht davon ab, zu betonen: „*Risen 3* ist unser bislang größtes Spiel. Es ist grooooß!" Die Reihenfolge, in der ihr die unterschiedlichen Regionen und Inseln bereist, bleibt vollkommen euch überlassen. Dabei soll der Spielablauf nicht zum linearen „Abgrasen" (O-Ton Pankratz) der Inseln verkommen wie in *Risen 2*, indem Piranha Bytes zu jedem Zeitpunkt verschiedene Reiseziele zur Auswahl stellt.

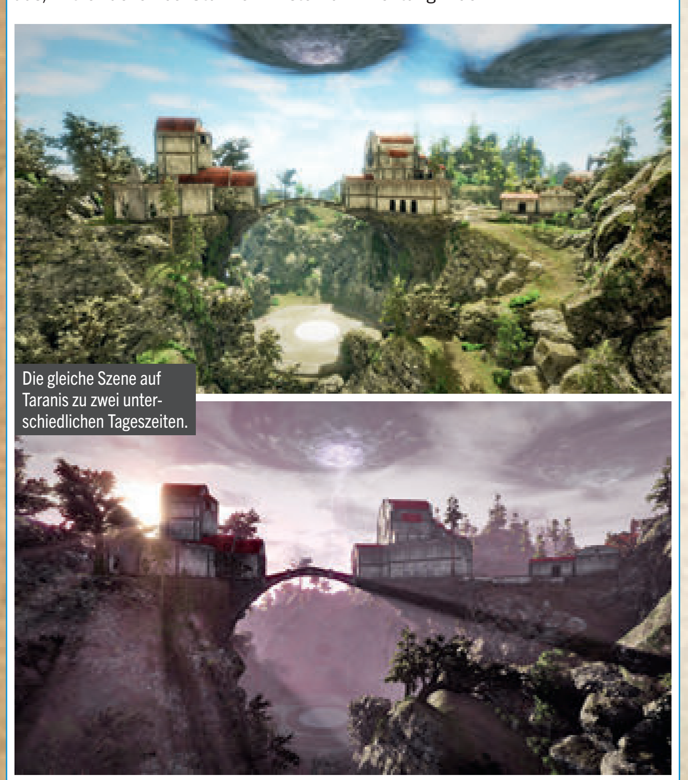
Fraglich ist derzeit noch, wie die Entwickler den Transport von einem Flecken Land zum anderen lösen. Auf das Piratenschiff aus *Risen 2* angesprochen, das diese Aufgabe erfüllte, gibt sich Björn Pankratz betont zurückhaltend. Und zu unserer These, dass – sofern das Schiff als Schnellreisesystem wieder eine Rolle spielt – Seekämpfe à la *Assassin's Creed 4: Black Flag* wohl nicht zur *Risen*-Serie passen würden, erwidert er: „Das würde ich so nicht sagen." Oha, hebt sich Piranha Bytes da etwa eine besonders spektakuläre Ankündigung für später auf? Abwarten!

Welche Gilde hätten's denn gern?
Weniger spektakulär, sondern eher konsequent im Sinne der „Back to

WETTER UND TAG-NACHT-WECHSEL

Keine Überraschung für Piranha-Bytes-Experten: *Risen 3* setzt wieder auf dynamische Wettereffekte und das Wechselspiel von Tag und Nacht.

Die Uhrzeit im Spiel hat wie üblich Auswirkungen auf Position und Tätigkeit der NPCs: Nachts schläft der Schreiner in seiner Hütte, tagsüber sitzt er in seiner Werkstatt. Das Wetter ist dagegen nur Zierde. Bei der grafischen Darstellung schraubt *Risen 3* dezent an der Qualität der Lichteffekte: Sonnenuntergänge sehen blendend aus, Blitze zucken bei Stürmen knisternd in Richtung Erde.


Die gleiche Szene auf Taranis zu zwei unterschiedlichen Tageszeiten.

„*Risen 3* wird den Geschmack der Fans treffen."

PC Games: Warum ist *Risen 2* deiner Meinung nach nicht so gut bei den Fans angekommen wie Teil 1?
Pankratz: „Bei *Risen 2* haben wir viele neue Sachen ausprobiert. Wir haben mehr Zwischensequenzen eingebaut und das ganze Spiel etwas linearer gestaltet, um eine Geschichte zu erzählen. Das hatte als Konsequenz, dass man tatsächlich Inseln abgrast, und zwar in einer gewissen Reihenfolge.


Björn Pankratz ist Project Director bei Piranha Bytes.

Das hat dazu geführt, dass das Spiel als sehr linear und unflexibel empfunden wurde, dass es zu Beginn sehr schwer in die Gänge kam, bis man sich dann frei bewegen konnte. Dieses Konzept fanden wir damals gut, aber es führte eben dazu, dass wir dem Spieler beispielsweise auch eine Gilde aufgezwungen haben. Das machen wir bei *Risen 3* nicht mehr. Wir wollen jetzt gerne, dass der Spieler selbst entscheidet, was er gerne spielen möchte. In welcher Reihenfolge auch immer."

PC Games: Habt ihr die Sorge, dass ihr das Vertrauen der Fans verspielt habt?
Pankratz: „Das glaube ich nicht. Ich glaube, dass wir den Geschmack der Fans mit *Risen 3* treffen werden. Weil wir das, was sie von uns gefordert haben, ernst nehmen und dem auch entsprechen – mit vielen, vielen Details wie zum Beispiel den lootbaren Charakteren. Das wollen wir mit den Neuerungen aus den letzten Spielen zu einer gesunden Mischung verbinden. Ich glaube, wir sind da auf einem guten Weg."

PC Games: Ist es nicht gefährlich, sich so stark an der Vergangenheit zu orientieren? Besteht da nicht das Risiko, dass ihr zu wenige Innovationen einbaut?
Pankratz: „Wenn du einfach nur sagst: ‚Okay, wir machen den Kram, den wir früher gemacht haben', ohne das Ganze ein Stück weit weiterzuentwickeln, dann ist das natürlich nicht gut. Das merkt man einem Spiel auch an. Ich glaube, dass viele Sachen auf Nostalgie begründet sind. Wenn man heute ein altes Spiel startet, das man damals vergöttert hat, merkt man doch ziemlich schnell, dass man inzwischen schönere Grafik und ein paar mehr Komfortfunktionen erwartet. Bei einem Rollenspiel bin ich mittlerweile gewisse Dinge gewohnt, zum Beispiel eine Minimap. Ich möchte mir nicht den Grashalm links und das Steinchen rechts merken müssen, um zurück zum Magierlager zu finden, oder gar meine eigene Karte malen. Das ist mir zu krass. Bei unserem Spiel gilt immer: ‚Du kannst es machen, aber du musst es nicht.' Die heutigen Spiele sind sehr aufwendig gemacht, da steckt viel Liebe zum Detail und auch Effekthascherei drin, ohne das jetzt negativ zu meinen. Viele Spiele bieten wenig Herausforderung, sie lassen den Spieler nicht selbst denken oder sagen: ‚Okay, ich lass dich frei auf die Welt. Mach, was du möchtest.' Das ist ein Faktor, den heutzutage viele Spieler vermissen."

PC Games: Woran liegt es, dass eure Spiele seit *Gothic 3* keine Mods mehr unterstützen? Warum wird es keine Mod-Tools für *Risen 3* geben?
Pankratz: „Mangelnde Ressourcen, ganz einfach. Wir sind ein kleines Team und wenn man tatsächlich ein Mod-Kit oder einen Mod-Support anbietet, dann muss man eine eigene Abteilung dafür abstellen und mindestens ein Jahr daran arbeiten, um das schlussendlich für den User so komfortabel zu machen, dass man damit auch vernünftig arbeiten kann. Den Leuten da draußen einfach unsere Tools geben und sich denken ‚ihr macht das schon', das funktioniert ja so nicht. Unsere Politik ist da: Entweder du machst es vernünftig oder du machst es gar nicht! Bisher ist das immer nichts geworden, weil dafür keine Zeit oder Ressourcen da waren."


Noch ist unbekannt, ob ihr die Titanenlords (links: Ursegor) direkt bekämpft. Die Entwickler versprechen aber packende Bosskämpfe mit besseren Mechaniken als in *Risen 2*. Ein möglicher Gegner: Eine riesige Spinnenkönigin, die auf einer Konzeptzeichnung zu sehen ist.

the roots"-Mentalität von *Risen 3*: Gilden spielen eine Schlüsselrolle bei der Charakterentwicklung eures Helden. Vermutlich wird es derer – *Gothic*- und *Risen*-typisch – drei geben. Einer davon darf sich der Spieler anschließen. Vorher muss er sich aber den Respekt der Gildenführer verdienen, indem er Aufträge für NPCs erledigt, etwa eine Mine von Untoten säubert, einem Jäger dessen von Kobolden gestohlene Beute zurückbringt oder einem diebischen Gnom auf die Schliche kommt. Die Gildenzugehörigkeit treibt nicht nur die Geschichte voran, sondern gewährt auch Zugang zu spezieller Ausrüstung und besonderen Skills, wobei es innerhalb der Gilde auch noch Aufstiegsmöglichkeiten mit besseren Belohnungen gibt.

Bislang hat Piranha Bytes lediglich die Wächter vorgestellt, die sowohl feste zuhauen als auch Magie beherrschen und damit dem Archetypus des Paladins entsprechen. Macht sich der Protagonist beim Wächter-General Magnus beliebt, bekommt er einen schicken Plattenpanzer und ein Okular, mit dem er *Risen*-Kenner unweigerlich an den Inquisitor aus dem ersten Serienteil erinnert. Das Fantasy-Monokel ist aber nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern aktiviert auf Tastendruck die sogenannte Astralsicht. In diesem violetten Spezialmodus werden Gegner rot hervorgehoben. Der Spieler kann Ruhmpunkte (gibt's für besiegte Feinde und erledigte Quests) ausgeben, um das Okular zu verbessern und sich so etwa auch versteckte Truhen anzeigen lassen.

Laut Project Director Björn Pankratz soll die Astralsicht aber auch anderen Gilden zur Verfügung stehen, nur eben ohne Upgrades. Viele Skills lassen sich zudem unabhängig von der Gildenzugehörigkeit erlernen. Bei Lehrern tauscht ihr Gold und verdiente Ruhmpunkte gegen zusätzliche Talente ein, etwa fürs Handwerk (Schmieden, Tränke brauen, Zauberspruchrollen erstellen) oder zum Schlösserknacken. Auch die Voodoo-Magie aus dem Vorgänger inklusive NPC-Fernsteuerung hat voraussichtlich wieder einen Auftritt in *Risen 3*.

Für zusätzlichen Pepp bei der Charakterentwicklung könnte der neue Seelen-Wert sorgen. Der verändert sich abhängig von euren Entscheidungen und zeigt an, ob der Held seine verlorene Menschlichkeit zurückgewinnt oder sich

Neben vielen alten Bekannten (Scavenger, Leviathan) umfasst das Bestiarium auch neue Viecher wie diese aggressive Echse.

immer mehr in ein dämonisches Wesen ähnlich der Schatten verwandelt. Nach dem Angriff des Schattenlords zu Beginn plagen den Protagonisten Albträume, die seine Menschlichkeit aufzehren. Dabei macht sein Geist einen Abstecher ins Land der Toten, wo er auf verstorbene Weggefährten und Widersacher trifft – ganz ähnlich wie auf der Insel der Toten im Verlauf der Hauptgeschichte von *Risen 2*. Bei unserem Besuch in Essen stand zum Beispiel der Inquisitor aus dem ersten *Risen* für einen Plausch zur Verfügung. Der Clou daran: Finden wir in der Welt der Lebenden einen Gegenstand, der einem der Toten gehört hat, verrät uns sein Geist nützliche Informationen, etwa den Standort eines vergrabenen Schatzes. Verloren gegangene Menschlichkeit stellt ihr wieder her, indem ihr den im Land der Toten verstreuten Seelenstaub einsammelt. Der seelische Zustand des Helden hat Auswirkungen auf den Story-Verlauf und die Endsequenz. Auch die Reaktion von möglichen Gruppenmitgliedern soll davon abhängen: Wie in *Risen 2* schart ihr mehrere Gefährten um euch, von denen ihr gleichzeitig einen auf Erkundungsreise mitnehmen dürft. Details sollen folgen, Björn Pankratz verspricht aber unter anderem mehr Tiefe in Dialogen und charakterspezifischen Nebenmissionen und gibt Beispiele für mögliche Kompagnons: „Du kannst einen Begleiter aus der Totenwelt mitnehmen. Und es gibt einen Typen, der den Helden umbringen will, ihm aber trotzdem folgt. Fürs Erste . . .“ Klingt interessant!

Draufhauen für Fortgeschrittene

Gute Nachrichten zum Schluss: Das Kampfsystem, einer der Hauptkritikpunkte an *Risen 2*, soll in *Titan Lords* stark verbessert daherkommen. Aus den vier möglichen Aktionen leichter Schlag, schwerer Schlag, Ausweichrolle und Parade (die endlich auch gegen Monster von Nutzen ist!) sollen dank eines rudimentären Combo-Systems (drei Mal im richtigen Moment klicken und es gibt einen Schadensbonus) sowie des optionalen Einsatzes von Fernwaffen wie Muskete und Bogen spannendere Gefechte als im Vorgänger entstehen. Taktische Scharmützel wie in *Dark Souls* braucht ihr bei allem Optimismus aber nicht zu erwarten. Zwar konnten wir der Action bislang nur wenige Minuten folgen. Was es von den Gefechten zu sehen gab, deutet jedoch nicht auf eine spielmechanische Revolution hin. Viel eher geht Piranha Bytes hier wie in so vielen anderen Belangen einen Schritt zurück und orientiert sich an den *Gothic*-Spielen. Damit riskiert das Essener Studio zwar den Vorwurf, Innovationen zu scheuen und auf Nummer sicher zu gehen, dürfte aber zumindest bei einigen vom Vorgänger enttäuschten Spielern Pluspunkte sammeln. Und genau die will Piranha Bytes nach der Fan-Reaktion auf Dark Waters ja erklärtermaßen zurückgewinnen. ❑


Höhlen und Dungeons sollen in *Risen 3* abwechslungsreicher ausfallen. In den Minen auf Taranis baut ihr Kristalle per Spitzhacke ab.


Beim Stampfen durch die Pampa stoßt ihr *Risen*-typisch auf ulkige Charaktere, verborgene Lager und geheime Schätze.

EIN SPIEL, ZWEI SICHTWEISEN: SO GUT WIRD *RISEN 3*

Wenn es um die *Risen*-Serie geht, schlagen auch in Peters Brust zwei Herzen. Deshalb hat er zu *Risen 3* nicht nur eine, sondern gleich zwei Meinungen.

Aus der Perspektive eines *Risen 2*-Kritikers: Das bleibt auch in *Risen 3* umstritten!



KEINE ZUSAMMENHÄNGENDE SPIELWELT

Schon in *Risen 2* regte sich manch ein Spieler über den Verlust an Atmosphäre auf, der durch das lineare Abklappern unterschiedlicher Inseln entstand. Statt eine Spielwelt aus einem Guss wie im ersten Teil der Serie zu bereisen, waren die einzelnen Regionen hinter einem Ladebildschirm versteckt. Diesen Weg geht Piranha Bytes mit *Risen 3* weiter. Man könnte meinen, dieser Schritt habe mit den technischen Limitierungen (insbesondere des Arbeitsspeichers) der Konsolen Playstation 3 und Xbox 360 zu tun, für die *Risen 3* parallel zum PC entwickelt wird.



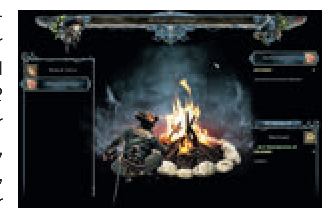
UNNÖTIGE SIMPLIFIZIERUNGEN

Schon seit Längerem trauern viele Spieler den komplexeren (zuweilen auch komplizierten) Mechaniken früherer Spiele hinterher. Bei *Risen 3* hält Piranha Bytes an im Vorgänger eingeführten Anpassungen an den Mainstream fest. So werden etwa weiterhin alle Nahrungsmittel als Proviant im Inventar zusammengefasst und Tränke lassen sich ohne Verzögerung aus der Schnellzugriffsleiste auswählen. Ein kleines Detail mit großen Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad.



ANIMATIONEN IM FENSTER

Zwar orientiert sich das Spieldesign von *Risen 3* wieder stärker am ersten *Risen* und der *Gothic*-Serie, eine Neuerung aus *Risen 2* (siehe Bild) bleibt aber auch im Nachfolger erhalten: Wenn der Protagonist Fleisch brät, den Wetzstein benutzt oder Tränke braut, geschieht dies nicht unmittelbar in der Spielwelt, sondern auf einem separaten, wenig stimmungsvollen Bildschirm. Björn Pankratz dazu: „Dadurch vermeiden wir potenziell kritische Situationen, die in den *Gothic*-Spielen zu Bugs führen konnten. Etwa wenn ein Gegner den Helden angreift, während der gerade in einer Kiste stöbert."





ZU VIEL KOMFORT? DIE MINIMAP

Eine Piranha-Bytes-Tradition war immer, sich anhand klar erkennbarer Sehenswürdigkeiten wie der Burg des Alten Lagers in *Gothic* oder Schriftrollen mit Kartenmarkierungen selbst in der Spielwelt zurechtzufinden. Bei *Risen 3* hat das Team erstmals eine automatische Minimap als festes Element der Benutzeroberfläche eingebaut. Immerhin: Auf unsere Nachfrage, ob sich die Karte denn zumindest ausblenden lasse, wenn sich Profi-Rollenspieler dadurch gestört fühlen, antwortete Björn Pankratz: „Gute Idee, ich schreib mir das mal auf!"



KEIN MOD-SUPPORT / STEAM-ZWANG

Manch ein alteingesessener Piranha-Bytes-Anhänger ärgerte sich bei *Risen 2*, dass für die Installation erstmals in der Seriengeschichte ein Online-Konto bei Valves Steam-Plattform nötig war. Das wird sich bei *Risen 3* aller Voraussicht nach nicht ändern. Ebenso hat Piranha Bytes bereits bestätigt, dass man keine offiziellen Mod-Tools veröffentlichen wird.

Die Meinung eines optimistischen Piranha-Bytes-Fans: Damit glänzt *Risen 3*!



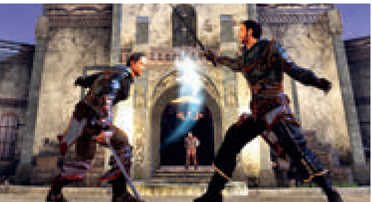
KONVENTIONELLES FANTASY-SZENARIO STATT PIRATENWELT

Mit *Risen 3* setzt Piranha Bytes wieder auf das unverwüstliche *Gothic*-Flair. Alles ist ein bisschen düsterer, ein bisschen schmutziger, aber unter Umständen auch ein bisschen beliebiger als im an Frivolitäten reichen Freibeuterfest *Risen 2*. Aber egal: Schwerter, Plattenrüstungen, Feuerbälle, jippie!



VERBESSERTES KAMPFSYSTEM

Das pausenlose Stochern mit dem Florett in *Risen 2* entpuppte sich schnell als anspruchslos. Gut, dass sich die Entwickler beim Nachfolger dieser Schwäche annehmen. Das Kreuzen der Schwerter war allerdings noch nie eine Stärke von Piranha-Bytes-Rollenspielen. Fraglich, wie gut das neue System umgesetzt wird.





MEHR BEWEGUNGSFREIHEIT

Der Held kann wieder schwimmen und es gibt mehr Möglichkeiten zum Klettern? Prima, denn durch die Abwesenheit dieser zwei Features fühlte sich *Risen 2* in Teilen ungewohnt linear an. Dass der Story-Verlauf dem Spieler keine ideale Route über die verschiedenen Inseln mehr aufzwingen soll, ist ebenfalls eine willkommene Neuigkeit.

NEUER HELD

Am namenlosen Recken aus den bisherigen Serienteilen war zwar nichts auszusetzen, aber zumindest könnte der Heldentausch Piranha Bytes interessante neue Möglichkeiten beim Erzählen seiner Geschichte eröffnen. Die Ausgangssituation der Story mit der angeknacksten Seele des Protagonisten stimmt uns schon mal optimistisch.





SINNVOLLE DETAILÄNDERUNGEN

Viele Bereiche von *Risen 3* verbergen sich derzeit noch hinter einer von Publisher Deep Silver verhängten Informationssperre. Piranha Bytes hat aber bereits einige Kleinigkeiten vorgestellt, in denen *Risen 3* seinem Vorgänger überlegen sein dürfte. So sollen die potenziell frustrierenden unsichtbaren Fallen aus Teil 2 leichter zu erkennen und zu entschärfen sein. Außerdem freut uns der Umstand, dass wir umgehauene Nichtspielercharaktere endlich wieder um ihre Habe erleichtern können und es eine Erfahrungspunktestrafe geben soll, wenn der Held beim Diebstahl erwischt wird.

Peter Bathge

„Vorsicht, unzufriedene Fans: *Risen 3* wird keine völlige Abkehr von *Risen 2*!"

Mehr *Gothic*-Stimmung, größere Freiheiten, besseres Kampfsystem – wird mit *Risen 3* alles gut? Vielleicht. Aber wer von *Risen 2: Dark Waters* maßlos enttäuscht war, der sollte sich ein gesundes Maß Skepsis beim Blick auf den Nachfolger bewahren: Piranha Bytes übernimmt zwangsläufig viele Limitierungen und Mechaniken aus dem Vorgänger und vermeidet es verständlicherweise, komplett von der eigenen Linie und Philosophie abzukommen, nur um ein paar verärgerte Spieler zufriedenzustellen. Ob die Rechnung aufgeht, wird sich im Sommer zeigen.

EINDRUCK **GUT**

„Mit *Risen 3* erwartet uns eine schöne Mischung aus den beiden Vorgängern – das reicht mir vollkommen."

Ich bin damit wahrscheinlich in der Minderheit, aber *Risen 2* hat mir damals sehr gut gefallen. Dem Nachfolger scheint das Kunststück zu gelingen, die Stärken von *Dark Waters* (Spielwelt, Atmosphäre) zu übernehmen und die Schwächen (Kampfsystem) zu beseitigen. Prima! Ich hoffe nur, dass Piranha Bytes nicht zu sehr auf die Retro-Schiene springt. Die rudimentär animierten Dialoge zum Beispiel machen im Erscheinungsjahr der starken Konkurrenten *The Witcher 3* und *Dragon Age: Inqusition* keinen zeitgemäßen Eindruck mehr. Trotzdem: Ich freue mich auf die spielbare Version!

EINDRUCK **SEHR GUT**

GENRE: Rollenspiel | **ENTWICKLER:** Piranha Bytes | **PUBLISHER:** Deep Silver | **TERMIN:** August 2014

Dank der Parkours-Fähigkeiten ist man als Fußsoldat ausgesprochen flink auf den Karten unterwegs.

Titanfall

Von: Matti Sandqvist

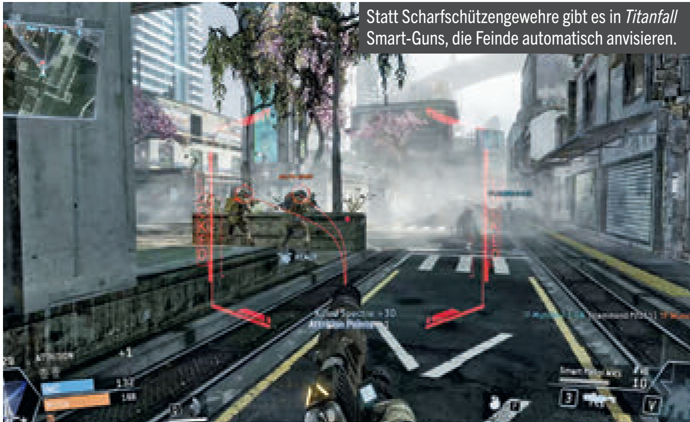
Die Online-Shooter-Hoffnung im letzten Check vor dem Test: Steht eine Wachablösung im Genre an?

Was waren wir begeistert von *Titanfall*, als wir letztes Jahr von der Gamescom zurückkehrten. Kein anderer Online-Shooter sorgte in Köln für eine so hohe Erwartungshaltung wie das neue Spiel der *Call of Duty*-Erfinder Vince Zampella und Jason West – und dabei waren die beiden beliebtesten Genrevertreter *Battlefield 4* und *Call of Duty: Ghosts* ebenfalls auf der Messe vertreten. Nach einem knappen halben Jahr Sendepause von den Schlachtfeldern der Zukunft hatten wir nun die Möglichkeit, uns zum zweiten Mal in das Cockpit eines Titans zu begeben und mit vielen anderen Redakteuren aus Deutschland die hitzigen 6v6-Gefechte Probe zu spielen.

War die Gamescom-Demo von *Titanfall* auf einen Level und einen Modus beschränkt, durften wir nun in München mehrere Stunden die Closed Beta vor dem offiziellen Start testen. Spielbar in der Testfassung waren drei Modi und zwei Karten sowie ein ausführliches Tutorial; die angekündigte Online-Kampagne war in der Beta jedoch nicht enthalten. Doch auch die reinen Mehrspielergefechte ohne Story gefielen uns richtig gut, vor allem wegen der rasanten Geschwindigkeit der Matches und des abwechslungsreichen Gameplays.

Speziell

Titanfall weist im Gegensatz zur großen Masse seiner Konkurrenten mehrere Besonderheiten auf. Zum einen können sich Spieler auf den Schlachtfeldern wie Parkour-Profis bewegen, sprich an Wänden entlanglaufen und große Sprünge machen. *Brink*, der Online-Shooter von Bethesda, hat Ähnliches vor drei Jahren versucht und ist gescheitert, in *Titanfall* funktioniert das Parkour-Gameplay jedoch fast tadellos. Zum anderen steht jedem Soldaten ein großer Titan-Mech zur Verfügung, den man selbst steuern darf. Positiv: Die Stahlkolosse bringen das Balancing nicht durcheinander, da sie von den Fußsoldaten relativ problemlos ausgeschaltet werden können. Obendrein haben die Entwickler mehrere kleinere, aber ebenfalls innovative



Statt Scharfschützengewehre gibt es in *Titanfall* Smart-Guns, die Feinde automatisch anvisieren.



Dank dem Sidewinder-Gewehr lassen sich die mächtigen Titans mit Leichtigkeit ausschalten.

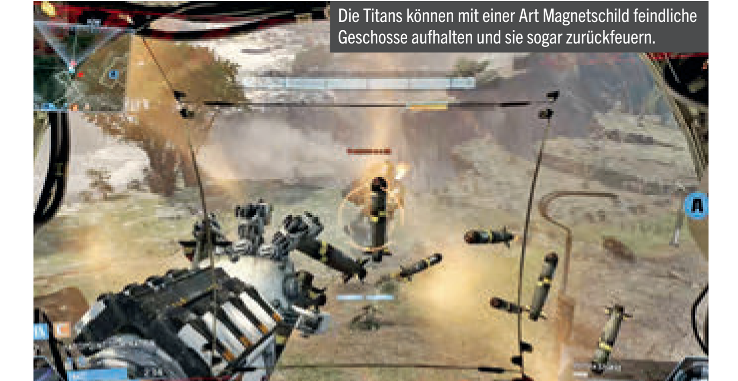
Wenn ein Pilot seinen Titan verlässt, agiert der Stahlkoloss eigenständig weiter.

neue Elemente in *Titanfall* eingebaut. Zum Beispiel bewegen sich neben den insgesamt zwölf Spielern auch KI-Soldaten auf den Karten. Die von Computer gesteuerten Schergen sind in zwei Kategorien eingeteilt: Grunts und Spectres. Die Spectres folgen einem Spieler auf Kommando, sind ein wenig intelligenter als die Grunts und geben mehr Punkte, wenn man sie ausschaltet. Die Grunts hingegen sind typisches Kanonenfutter und sollen Genre-Neulingen den Einstieg ein wenig erleichtern, sozusagen für Erfolgsgefühle ab der ersten Minute sorgen. Auch das Arsenal hat einige Spezialitäten zu bieten, wie etwa eine Smart-Pistole, deren Kugeln „um die Ecke" biegen können und so ein vorher anvisiertes Ziel immer treffen.

Technisch angestaubt

Die von uns gespielten Mehrspielermodi und die beiden Maps waren hingegen ziemlich klassisch. In Attrition kämpfen die beiden Teams so lange, bis eine bestimmte Anzahl an Kills erreicht ist. Der Hardpoint-Domination-Modus ähnelt dagegen dem Conquest-Modus von *Battlefield*, in dem die Teams Eroberungspunkte auf der Karte halten müssen. Da aber das Gameplay – wie oben erwähnt – bereits viel Abwechslung bietet, stört der eher konservative Ansatz der Spielmodi kaum. Zudem gibt es nach jedem Match noch einen Epilog – ein echtes Novum im Genre. In dieser letzten Spielphase muss das Verliererteam innerhalb einer kurzen Zeit zu Evakuierungsschiffen flüchten und heimst bei einem erfolgreichen Rückzug einige Extrapunkte ein.

Was uns eher negativ aufgefallen ist, sind die beiden Karten und ihre grafische Präsentation. Da *Titanfall* auf der Source-Engine basiert, können die Entwickler aus technischen Gründen keine riesigen Maps liefern, sondern nach modernen Maßstäben maximal mittelgroße Karten. In den Umgebungen sind viele taktische Rückzugsmöglichkeiten wie Gebäude oder Anhöhen vorhanden – für die Spielmechanik relevanten Dinge ist gesorgt. Was aber ein wenig fehlt, ist die Atmosphäre. Die Source-Engine ist nun mal bereits fast zehn Jahre alt und wirkt in Sachen Schatten-, Partikel- und Lichteffekte ziemlich angestaubt und kommt auch mal mit matschigen Texturen daher. Da *Titanfall* zudem ein Spiel mit Mechs ist, fanden wir es schade, dass die starken Waffen der Kampfroboter Wände oder Gebäude nicht zum Einsturz bringen. Doch insgesamt ist das Meckern auf hohem Niveau, denn die von uns gespielten Matches gehören zu den abwechslungsreichsten, die wir jemals erlebt haben. Außerdem wird die fertige Version eine Online-Kampagne samt Story und speziellen Missionen enthalten, auf die wir richtig gespannt sind! ❑



Die Titans können mit einer Art Magnetschild feindliche Geschosse aufhalten und sie sogar zurückfeuern.

„Rasant, intensiv und komplex – Titanfall hat viel Potenzial!"



Matti Sandqvist

Titanfall mag auf den ersten Blick nur wie ein *Call of Duty* mit Mechs wirken. Doch die Geschwindigkeit der Matches und die Konzentration auf Nahkämpfe sorgt dafür, dass man auch als Shooter-Veteran viele Trainingsstunden absolvieren muss. Die Beta hat bei mir jedenfalls einen sehr guten Eindruck hinterlassen, auch wenn *Titanfall* technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit ist und die Bots mich eher gestört haben. Dafür scheint bereits die Testversion kaum Bugs zu haben und auch das Balancing scheint in Ordnung zu sein. *Titanfall* wird ganz groß!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Respawn Entertainment
TERMIN: 13. März 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Rundenstrategie in bunten Farben: Selbst die unterirdischen Levels von *Age of Wonders 3* sind alles andere als düster.

Age of Wonders 3

Von: Stefan Weiß

Hollands Exportschlager: Tulpen, Käse, Fußballer – und feine Rundenstrategie!

Fantasy-Strategen der Generation *Heroes of Might & Magic* bekommen bald umfangreichen Nachschub aus dem holländischen Delft. Das Team der dort ansässigen Triumph Studios werkelt fleißig an *Age of Wonders 3*. Anhand der laufenden Closed-Beta-Phase haben wir uns ins Kampagnenspiel gestürzt, die neu integrierte Klasse des Erzdruiden und den umfangreichen Zufallskartengenerator ausprobiert. Die Eindrücke aus den ersten Spielstunden fallen dabei überwiegend positiv aus.

Mächtig viel Holz!

Der gebotene Umfang von *Age of Wonders 3* ist schlicht gigantisch. Im freien Spiel stehen derzeit 48 vorgefertigte Heerführer zur Wahl. Man entscheidet sich für einen als Hauptcharakter, daneben lassen sich in einer Partie aber auch weitere Helden für bare Münze anwerben. Die Fraktionen setzen sich aus Hochelfen, Menschen, Orks, Goblins, Zwergen und den echsenartigen Drakoniern zusammen, eben klassische Fantasy-Vertreter. Zudem sind bislang die Charakterklassen Technokrat, Schurke, Zauberer, Hohepriester, Kriegsherr und – ganz neu – der Erzdruide vertreten. Wir schnappen uns einen solchen und schauen uns den Charakterbogen an. Die Heerführer leveln, lassen sich ausrüsten, lernen neue Talente und Zauber, alles vom Feinsten und üppig präsentiert.

Neben Kampagnen- und Online-Mehrspielermodus stehen vorgefertigte Szenarien und ein Zufallskartengenerator bereit. Dieser ist besonders detailliert gestaltet. So lassen sich zig Parameter und Regeln festlegen. Zahlreiche Tooltipps



In der Menschenkampagne beginnen wir damit, eine kleine Siedlung in eisigem Umfeld aufzubauen.

Vor einer Schlacht zeigt ein Übersichtsbildschirm die Siegchance. Wer mag, lässt automatisch kämpfen.

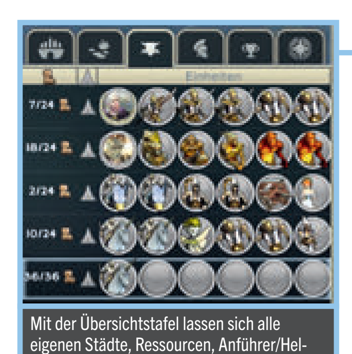
ALLES IM BLICK

Die Benutzeroberfläche von Age of Wonders 3 erfordert Einarbeitungszeit.

Schaltflächen und einblendbare Informations-Menüs en masse gehören zu einem komplexen Rundenstrategiespiel nun mal dazu. *Age of Wonders 3* macht da keine Ausnahme. Geduld und Lesefleiß ist daher zwingend erforderlich, um sich mit allen Details vertraut zu machen.



Das im Spiel aufrufbare Handbuch bietet viele wichtige Informationen zu Age of Wonders und lässt sich wie eine Wikipedia nutzen. Ganz schön viel Lesestoff.



Mit der Übersichtstafel lassen sich alle eigenen Städte, Ressourcen, Anführer/Helden, Missionen, aktive Zauber und auch alle Armeen auflisten und direkt anwählen.

Direkt beim Heerführer-Porträt blenden wir Details wie dessen Reputation, die Zufriedenheit im Reich und die aktuelle Forschung als Mouseover-Tooltipp ein. Gimmicks wie die angezeigte Systemuhrzeit dürfen auch nicht fehlen, schließlich verbringt man schnell etliche Stunden im Spiel.

Sobald man eine Armee anklickt, erscheint am oberen Bildschirmrand das entsprechende Menü. Per Linksklick auf ein Einheitenporträt öffnet sich ein Detailfenster mit zusätzlichen Infos. Der Clou: Das 3D-Fenster zeigt eine dynamische Nahansicht der ausgewählten Einheit im aktuellen Gelände.

Eine von vielen Besonderheiten in *Age of Wonders 3* stellen die Globalzauber dar. Damit kann ein Heerführer direkten Einfluss auf die Spielwelt nehmen. Das können zusätzlich beschworene Einheiten oder auch verschiedene Boni und Mali für Städte und Truppen sein.

erklären einem die einzelnen Schalter und Schieberegler.

Beta-Eindrücke

In den beiden aktuell enthaltenen Kampagnen der Elfen und Menschen bekommen wir einen guten Einblick in die Storystruktur des Spiels. Nach der Wahl des Heerführers erzählt dieser in gut vertontem Englisch die jeweilige Geschichte, während das Gesprochene in deutscher Textform auf dem Bildschirm erscheint. Das erstreckt sich über mehrere Seiten hinweg. Im eigentlichen Spiel gilt es erst mal, viel Lesestoff zu absolvieren. Da (bislang) kein richtiges Tutorial existiert, greift man auf das wie eine Wikipedia aufgebaute Ingame-Handbuch zurück. Da *Age of Wonders 3* tonnenweise Informationen zu allen Gameplay-Elementen enthält, ist man hier einige Zeit beschäftigt. So dauert es eine Weile, bis man Aufbau, Wirtschaft, Militär, Forschung und Kampf versteht. Der etwas zähe Start belohnt dafür mit fantastischer Spieltiefe.

Die rundenweise ausgetragenen Gefechte erlauben strategische Vielfalt und Tiefe – es gibt unzählige Einheiten, die man entwickeln kann. Taktische Manöver sind ebenfalls enthalten und auch dringend nötig, denn die KI weiß klug zu agieren. Das erfahren wir schmerzlich, während wir unsere ersten Geh- oder besser Kampfversuche austragen. Schon der normale Schwierigkeitsgrad ist dabei fordernd. Einsteiger greifen besser auf Leicht zurück, Veteranen dürfen sich auf Schwer versuchen. Im freien Spielmodus gibt es zwei zusätzliche KI-Stufen: Zu Knappe (leicht), Ritter (normal) und Fürst (schwer) gesellen sich noch König und Kaiser, was schon fast an Selbstkasteiung grenzt.

Zwischen den Scharmützeln verschieben wir unsere Armeen, die aus jeweils sechs Einheitenslots plus Heerführer bestehen, auf der sehr schön und detailliert gestalteten Spielkarte. Bäume wiegen sich im Wind, Wasser und Wolken sind fein animiert – die Strategiekarte wirkt insgesamt sehr lebendig. Auch die Einheiten können sich sehen lassen. Im Kampf wirken deren Animationen aber noch nicht fertig, so fahren Rammböcke und Ballisten noch wie Spielzeugautos durch die Gegend und Einheiten hoppeln mitunter übertrieben schnell umher.

Gute Aussichten

Age of Wonders 3 besitzt genau die Inhalte, die Genre-Fans Runde für Runde an den Monitor binden. „Nur noch den einen Zug beenden", so lautet der typische Satz, wenn man Strategiekaliber wie *Civilization 5* oder *Might & Magic Heroes 6* spielt. Und genau das dürfte auch auf das Fantasy-Spektakel von Triunph Studios zutreffen. ❑



Die Schlachtfelder sind durch die Bank schön gestaltet. Hier erobern wir mit unseren Orks gerade eine Festung während eines Zufalls-Spiels.

„Ich plane schon mal durchspielte Nächte für Age of Wonders 3 ein!" *Stefan Weiß*



Eine Warnung – wer mit *Age of Wonders 3* anfängt und sich einfuchst, der kommt so schnell nicht wieder davon los. Der gebotene Umfang ist riesig und es macht viel Spaß, sein Reich Zug um Zug wachsen zu sehen. Dazu bieten die Schlachten vielfältige taktische Möglichkeiten. Ein Schwachpunkt ist die etwas trockene Story-Präsentation, dafür läuft die Beta-Version schon sehr stabil. Wer *Might & Magic Heroes 6* und/oder dessen Vorgänger mochte, bekommt hier eine mehr als ebenbürtige Alternative geboten. Auch *Civ*-Fans könnte der Fantasy-Ausflug gefallen.

GENRE: Rundenstrategie
ENTWICKLER: Triumph Studios
PUBLISHER: EuroVideo Medien GmbH
TERMIN: 1. April 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

The New Order wird vom schwedischen Team Machine Games entwickelt. Es verzichtet auf Fantasy-Elemente und setzt stattdessen auf ein beklemmendes Sci-Fi-Setting.

Wolfenstein: The New Order

Von: Felix Schütz

Mehr Story, mehr Drama: Wir spielten die ersten Stunden des düsteren Sci-Fi-Shooters.

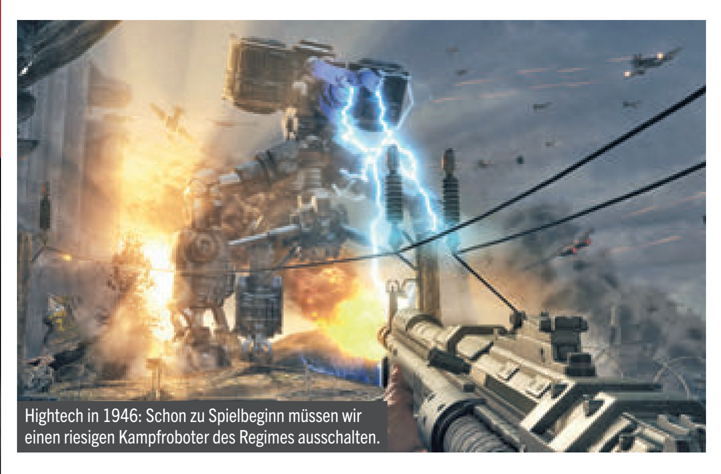
William „B.J." Blazkowicz erwacht nach 14 Jahren im Jahr 1960 – und findet eine von Nazis regierte Welt vor.

Gute zwei Stunden lang konnten wir die PC-Fassung von *Wolfenstein: The New Order* ausprobieren. Die Erkenntnis dürfte niemanden überraschen: Das hier wird ein Shooter der alten Schule, mit jeder Menge Nazi-Soldaten und brutalen Schießereien. Aber: Das Spiel legt auch großen Wert auf seine Story – und das macht es interessant!

Düsteres Was-wäre-wenn-Szenario

The New Order zeichnet einen alternativen Geschichtsverlauf: Im Juli 1946 ist der Zweite Weltkrieg noch in vollem Gange. „B.J." Blazkowicz, ein erfahrener Soldat und Held des Spiels, führt mit seinen Kameraden gerade eine Luftoffensive gegen die Truppen des Generals Totenkopf durch, ein hochrangiger Kriegsverbrecher des „Regimes". So wird das Dritte Reich in der deutschen Fassung bezeichnet, denn das Spiel erscheint hierzulande nur in zensierter Form ohne Nazi-Bezüge und verfassungsfeindliche Symbole.

Wir hatten es schon geahnt: Unser Flugzeug wird vor der Küste der Ostsee abgeschossen und wir stürzen direkt über den feindlichen Stellungen ab. Mit Gewehren und Pistolen bewaffnet müssen wir uns nun durch das Kampfgebiet ballern, die gegnerische Abwehr zerschlagen und einen Weg zum bösen Herrn Totenkopf finden. Ein „arcadiges" Waffengefühl und wuchtiges Trefferfeedback sorgen dabei für spaßige, unkomplizierte Schießereien – von manchen Waffen dürfen wir sogar zwei Stück gleichzeitig verwenden. Blazkowicz kann auch



Hightech in 1946: Schon zu Spielbeginn müssen wir einen riesigen Kampfroboter des Regimes ausschalten.


Von manchen Waffen – hier die Sturmgewehre – kann Blazkowicz zwei Stück gleichzeitig verwenden. Damit kämpft er sich problemlos durch größere Gegneransammlungen, verbraucht dabei aber viel Munition.


Ob auch die Gewaltdarstellung in der deutschen Fassung reduziert wird, steht noch nicht fest. Sicher ist aber: Verfassungsfeindliche Symbole wie Hakenkreuze werden ausnahmslos entfernt.

aus der Deckung heraus feuern, über den Boden schlittern und schwere Geschütze aus ihrer Verankerung rupfen – das ist nicht innovativ, aber gut umgesetzt. Mit der Zeit verbessern sich auch Blazkowicz' Fähigkeiten: Indem er bestimmte Vorgaben erfüllt (z.B. fünf Gegner mit Headshots besiegen), werden passive Boni freigeschaltet, darunter besserer Schutz gegen Explosionen, ein größerer Munitionsgürtel oder schnelleres Nachladen.

Technisch können die ersten Levels zwar überzeugen, aber nicht begeistern – man merkt der id-Tech-5-Engine ihr Alter an. Hübsche Zerstörungs- und Partikeleffekte und das satte Waffengefühl gleichen die maue Wasserdarstellung und die tristen Umgebungen aber wieder aus. (Hinweis: Wir haben auf der zweithöchsten Grafikeinstellung gespielt, die „Ultra-"Settings könnten also deutlich besser aussehen!)

Mit Pathos gegen Nazi-Mechs

Immer wieder wird die Action von Blazkowicz' inneren Monologen unterbrochen, die der deutsche Sprecher mit tiefer Stimme ins Mikro raunt. Was eigentlich für Atmosphäre sorgen soll, droht oft ins Kitschige abzudriften: „Der Tod klopft wieder an ... nicht heute, mein Freund ... ich muss einen Krieg gewinnen" denkt sich unser Soldat. Später dann Perlen wie diese: „Meine Tränen würden Meere füllen. Ich würde ertrinken, wenn ich sie rausließe." Nichts gegen einen Kriegshelden mit Tiefgang – doch zu viel Pathos kann auch schnell peinlich werden.

Immerhin verzichtet das Spiel auf Fantasy-Elemente und setzt stattdessen auf eine neue Sci-Fi-Ausrichtung. So werden wir beispielsweise von gefährlichen Roboterhunden attackiert – ein Vorgeschmack auf die überlegene Waffentechnologie des Regimes. Und es kommt noch schlimmer: Eine haushohe Stahlbestie mitsamt Strahlenkanone baut sich vor uns auf und beginnt damit, unsere Luftoffensive vom Himmel zu pusten. Der Job ist darum klar: Zuerst „borgen" wir uns eines der feindlichen Flakgeschütze und verarbeiten damit den Stahlkoloss zu Schrott. Danach machen wir uns auf in das Schloss von General Totenkopf. Gerade als dort aber die Spannung nachzulassen droht, überrascht uns das Spiel mit einer fiesen Wendung: Blazkowicz scheitert – und zieht sich dabei eine schwere Kopfverletzung zu.

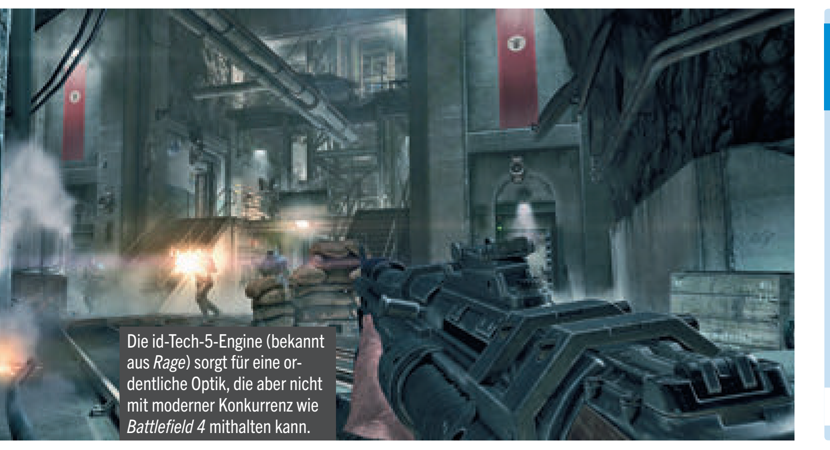
Grausame, neue Welt

Was nun folgt, ist ein clever inszenierter Zeitsprung und auch der Grund, warum *Wolfenstein: The New Order* weit mehr als nur ein einfacher Shooter sein könnte: Blazkowicz wird in ein polnisches Pflegeheim eingeliefert, wo er 14 Jahre lang vor sich hinvegetiert. Später wird er erfahren: Die Nazis haben in dieser Zeit den Krieg gewonnen, die USA mit Atomwaffen in die Knie gezwungen und weite Teile der Welt mit ihren Maschinenarmeen erobert. Gefangen im eigenen Körper muss Blazkowicz hilflos mit ansehen, wie Regime-Soldaten das Pflegeheim stürmen und damit beginnen, Personal wie Patienten kaltblütig zu ermorden. Es sind grausame Szenen, die keinen Zweifel daran lassen, dass sich das Spiel ausschließlich an ein erwachsenes Publikum richtet. Wachgerüttelt von all der Gewalt gelingt es Blazkowicz schließlich, die Kontrolle über seinen Körper zurückzuerlangen – und so schreiten wir zur Tat: Mit einem Messer und futuristisch anmutenden Waffen kämpfen wir uns den Weg frei und retten dabei Anna, die letzte Überlebende aus dem Pflegeheim. Sie wird uns auf dem weiteren Abenteuer begleiten.

Vielversprechendes Solo-Erlebnis

Unser nächster Auftrag: Wir müssen einen Zug erreichen, der uns nach Deutschland bringen soll. Auf dem Weg dorthin müssen wir allerdings erst mehrere Nazi-Vorposten von Feinden säubern. Wir wir das tun, bleibt uns überlassen, sogar schleichen ist möglich: An einer Stelle können wir etwa durch einen Kanalzugang heimlich in die Basis schlüpfen, wo wir praktischerweise gleich einen Schalldämpfer für unsere Pistole finden. So gerüstet gelingt es uns, die Kommandanten des Lagers lautlos auszuschalten, bevor sie Alarm auslösen – alles in allem eine simple, aber spannende Stealth-Einlage, die zudem völlig freiwillig ist. Gut so!

Am Ende unserer Anspielzeit erleben wir noch ein Highlight: Im Zug angekommen treffen wir auf die abstoßende Frau Engel. Die überzeugte Faschistin zwingt uns dazu, an einem Psycho-Test teilzunehmen, während sie uns mit einer Waffe bedroht und sich dabei von Bubi, ihrem jugendlichen Lover, begrapschen lässt. Es ist eine gespenstische, gut gemachte Dialogszene, die Hoffnungen weckt, dass das fertige Spiel nicht nur Schießereien, sondern auch einen spannenden Plot zu bieten hat. Immerhin verzichten die Entwickler Machine Games sogar auf einen Multiplayermodus, um sich ganz der aufwendigen Solo-Kampagne zu widmen, die Shooter-Fans bis zu 16 Stunden lang beschäftigen soll. ❑


Die id-Tech-5-Engine (bekannt aus *Rage*) sorgt für eine ordentliche Optik, die aber nicht mit moderner Konkurrenz wie *Battlefield 4* mithalten kann.

„Ich erwarte kein Meisterwerk, doch Story und Setting haben viel Potenzial!" *Felix Schütz*



Kriegsshooter gibt's wie Sand am Meer, darum hat mich der Anfang von *The New Order* eher kalt gelassen. Nach dem cleveren Zeitsprung ins finstere 1960 begann die Sci-Fi-Story jedoch interessant zu werden – ab da hätte ich wirklich gerne weitergespielt! Auch das unkomplizierte Geballer hat mir gefallen, obwohl weder das Waffendesign noch die Grafik bislang für Jubelstürme sorgen. Was ich mir fürs fertige Spiel wünsche: Weniger Pathos, mehr spannende Figuren wie die schaurige Frau Engel, dazu abwechslungsreiche Levels und raffinierte Gegner – dann könnte das neue *Wolfenstein* richtig gut werden.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Machine Games
TERMIN: 2014

EINDRUCK **GUT**

South Park: Der Stab der Wahrheit

Was eine gute Fantasy-Story sein will, braucht auch eine hübsche Prinzessin – in diesem Fall Kenny.

Von: Lukas Schmid

Wenn ein Jude gegen Rotschöpfe als Spezialangriff den ersten Stein wirft, kann nur von *South Park* die Rede sein.

Kämpfer, Magier, Dieb – und Jude. Das sind die vier Klassen, aus denen wir zu Beginn von *South Park: Der Stab der Wahrheit* für den Protagonisten wählen können. Und diese Tatsache alleine sagt auch schon alles über den Humor des ungewöhnlichen Rollenspiels aus. Dieser erweist sich nämlich als ebenso grenzüberschreitend und respektlos gegenüber sämtlichen Instanzen und Minderheiten, wie man es auch von der Fernsehserie gewohnt ist. Im Rahmen einer Anspiel-Session, in der wir die ersten Spielstunden des bunten Rollenspiels selbst erleben durften, konnte uns aber auch das Gameplay überzeugen.

The New Kid in Town

Wir übernehmen die Kontrolle über einen soeben zugezogenen Knaben im kleinen Dörfchen South Park. Sein Aussehen können wir dabei selbst bestimmen, den Namen nicht; nachdem wir für den Bruchteil einer Sekunde ein Namensfeld zu sehen bekommen haben und gerade kreativ tätig werden wollen, bestimmt Serien-Ekel Cartman nämlich, dass wir fortan auf den klangvollen Titel Saftsack hören sollen. Überhaupt übernimmt Cartman die Rolle des Leiters durch die ersten Spielstunden und führt in die grundlegenden Spielmechaniken ein. Das tut er natürlich nicht aus purer Nächstenliebe, sondern weil wir ihm als Teil seiner Privatarmee dabei helfen sollen, den titelgebenden Stab der Wahrheit zurückzuerobern – einen krummen Stock, der von einer rivalisierenden Kinder-Bande gestohlen wurde. Dafür spazieren wir durch South Park, plaudern mit allerlei Bewohnern, suchen Gegenstände und erledigen Aufträge. So muss etwa auf der Suche nach Rekruten für Cartmans Trupp der durchgeknallte Tweek zur Leistungssteigerung mit Crystal Meth versorgt und Al Gore bei der Suche nach einem mystischen Untier geholfen werden. Nein, wir erfinden all das nicht, und ja, die Aufgaben sind so abstrus und unterhaltsam wie sie sich anhören.



Mit dem selbst erstellten Avatar erforschen wir als Neuankömmling das Dörfchen South Park. Dabei treffen wir auf bekannte Gesichter der Serie.



Wie von *South Park* gewohnt, werden auch Minderheiten ordentlich auf die Schippe genommen. So kämpfen wir etwa gegen Hippies und Rothaarige.


Cartman führt uns mit harter Hand durch das Tutorial des Spiels. Als selbsternannter Hexenmeister führt er zudem eine schlagkräftige Gruppe von Kindern an.

Verteidigung auf Knopfdruck

Auf unserer Reise stellen sich uns zahlreiche Widersacher entgegen, denen wir in rundenbasierten Kämpfen Saures geben. *Der Stab der Wahrheit* setzt hierbei trotz der fest vorgegebenen Reihenfolge der Angriffe auf ein interaktives Kampfsystem: Mit gut getimtem Knopfdrücken schlagen wir besonders stark oder mehrmals hintereinander zu und verteidigen uns gegen feindliche Attacken. Zudem verlangt das Auslösen von Spezialattacken etwas Geschick: So muss man zum Benutzen der Steinschleuder etwa den Analogstick des Controllers kreisen lassen und im richtigen Moment feuern. Je nach gewählter Klasse verfügt man zudem über unterschiedliche Fähigkeiten und kann zum Beispiel besonders stark angreifen oder verfügt über umfangreiche Heiler-Fähigkeiten. Der zu Beginn erwähnte Jude erweist sich übrigens weitestgehend als Paladin-Ersatz.

Freundschaftsanfrage

Mit in Kämpfen erlangten Erfahrungspunkten schalten wir neue Attacken frei und verbessern bestehende. Zusätzlich haben wir Zugriff auf zahlreiche Ausrüstungsgegenstände und Items, mit denen die Statuswerte ebenfalls beeinflusst werden können. Besondere Fähigkeiten, wie etwa eine erhöhte Schadensresistenz, schalten wir frei, indem wir mit den Bewohnern South Parks sprechen. Diese werden dem virtuellen Facebook-Profil hinzugefügt, und sobald eine entsprechende Anzahl von Freunden beisammen ist, können daraus gewonnene Punkte in die praktischen Fähigkeiten investiert werden. Auch wenn die Umsetzung kreativ ist und sich durch den respektlosen Humor an der Grenze zur Geschmackslosigkeit wohltuend abhebt, entpuppt sich *South Park* bezüglich des Gameplays als ein recht klassisches Rollenspiel; da die Umsetzung bisher aber sehr rund und gelungen wirkt, haben wir daran nichts auszusetzen.

TV zum Selberspielen

Ist nicht gerade ein Button eingeblendet, merkt man kaum, dass man gerade ein Computerspiel vor sich hat. Die Originalstimmen der Figuren tragen zusätzlich zur gelungenen Atmosphäre bei. Weniger gut gefällt uns die Menüführung, die sich als wenig intuitiv erweist. Zudem ist Cartman als Tutorial-Guide zwar witzig, aber inkonsistent: einige wichtige Spielelemente bleiben unerklärt und müssen erst durch Herumprobieren erschlossen werden. Trotzdem erwartet uns mit *Der Stab der Wahrheit* aller Voraussicht nach eines der vielversprechendsten Lizenzspiele der letzten Zeit. ❑

Trifft man neue Figuren, werden sie den virtuellen Facebook-Freunden hinzugefügt. Hat man genug Freunde gesammelt, schaltet man Spezialfertigkeiten frei.

„Wer *South Park* mag, wird *Der Stab der Wahrheit* lieben.“

*Lukas Schmid**

Ich mag *South Park* und weiß auch über die verschiedenen Figuren und Settings der Serie Bescheid, bin aber kein Vollblut-Fan. Nachdem ich *Der Stab der Wahrheit* spielen durfte und aus dem Lachen nicht mehr rauskam, habe ich aber richtig Lust bekommen, mir die 17 Staffeln der Serie am Stück reinzuziehen. Und was spricht mehr für die Qualität eines Lizenzspiels, als wenn es einen erst zum Konsum der Vorlage animiert? Aber nicht nur der Humor, auch das Gameplay des Spiels wirkt bisher gelungen. Kurzum: Mir gefällt's und ich freu mich drauf!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: 6. März 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Lukas Schmid ist Redakteur bei XBG, Playblu und N-ZONE.

Gemeinsam sind wir stark: Wir haben die Beta-Version von *The Elder Scrolls Online* gespielt.

The Elder Scrolls Online

Von: Sascha Penzhorn

Tanz auf zwei Hochzeiten: *The Elder Scrolls Online* versucht, einen Kompromiss zwischen Offline-Rollenspiel und MMORPG zu finden. Klappt das?

Als Liebhaber der Offline-Rollenspiele in der Welt von Tamriel waren wir bei unserem Ausflug in die Betaversion von *The Elder Scrolls Online* eher misstrauisch gestimmt. Schränkt uns eine MMO-Umsetzung nicht in der beinahe grenzenlosen Freiheit ein, die wir sonst von der Reihe gewohnt sind? Ist das Setting spannend genug, um zu verhindern, dass *TESO* nur ein weiteres MMORPG unter vielen ist? Wartet hier am Ende nur ein „*Elder Scrolls* light“? Zugegeben: Uns hat die Beta erst auf den zweiten Blick überzeugt.

Die üblichen Verdächtigen

Schon während der ersten Spielminuten wird klar: Wir sind nicht allein auf der Welt. Einige Betatester haben die Leertaste für sich entdeckt und hüpfen durchs Bild wie hyperaktive Karnickel auf Ecstasy. Im Chat wird schon fleißig gelollt und wo wir sonst mit NPCs interagieren, deren Namen perfekt in die Spielwelt passen, sind wir nun von Abenteurern umgeben, die bei der Charaktergenerierung einmal mit dem Gesicht über die Tastatur gerutscht sind. Gelegentlich klauen uns Mitspieler die Schatzkisten leer oder kloppen unaufgefordert ein Monster weg, mit dem wir gerade noch im Kampf verwickelt waren. Puristen müssen hier sehr stark sein, denn vieles, was an Online-Rollenspielen nervt, findet man auch in *TESO* wieder. Und wo man zuvor der Dovahkiin, der Nerevarine, der Graue Fuchs und sowieso der allergrößte Held weit und breit war, ist man nun ein Abenteurer unter vielen.

Freiheit – in Maßen

Natürlich funktioniert die Online-Spielwelt auch ein wenig anders, als man es von der Reihe gewohnt ist. Wir können zwar sämtliche Fässer, Kisten, Schubladen und überhaupt alles durchsuchen und plündern, aber wahllos NPCs zu meucheln oder in Tavernen alles von den Tischen zu kicken, sind freilich keine Optionen mehr. Die Entdeckung der Welt ist an Levels gebunden. Ist unser Held für ein bestimmtes Gebiet noch zu



Klasse: Es gibt enorm viele Möglichkeiten, die Fähigkeiten des Charakters zu beeinflussen.

Obwohl die Grafik nicht mit *Skyrim* mithalten kann, gibt's mitunter spektakuläre Perspektiven.

KEIN FREUND FÜRS LEBEN

Bei einigen Quests begleiten uns NPCs und kämpfen an unserer Seite – allerdings verziehen sie sich schnell wieder.

Die KI-Mitstreiter zum Mitnehmen hauen in Kämpfen mit drauf, gehen aber nach wenigen Treffern in die Knie und stehen auch gerne mal dumm in Fallen rum – eben genau so, wie man es auch schon aus *Skyrim*, dem letzten Teil der Elder-Scrolls-Saga kennt. Einen Unterschied gibt es dann aber doch: Nach verrichteter Arbeit ziehen die virtuellen Gehilfen wieder ihrer Wege und bieten ihre Dienste nicht dauerhaft an. Dafür können wir schließlich Gilden mit unseren Mitspielern organisieren und so das Zusammenspiel fördern.



schwach, muss der Forscherdrang erst mal warten, bis wir ein paar Stufen aufgestiegen sind. Auch gibt es Flecken auf unserer Karte, die mit einem Totenkopf markiert sind. Dort herrscht Gruppenzwang und ohne die Unterstützung dreier Mitspieler geht man chancenlos in den Monsterhorden unter. Langjährige Fans der Reihe müssen nicht lange nach den Änderungen und Einschränkungen beim gewohnten Gameplay der *Elder Scrolls*-Reihe suchen. Das soll aber nicht heißen, dass *TESO* kein würdiger Vertreter der Reihe oder gar ein schlechtes Spiel ist! Es braucht aber Zeit, sich an die Online-Variante zu gewöhnen.

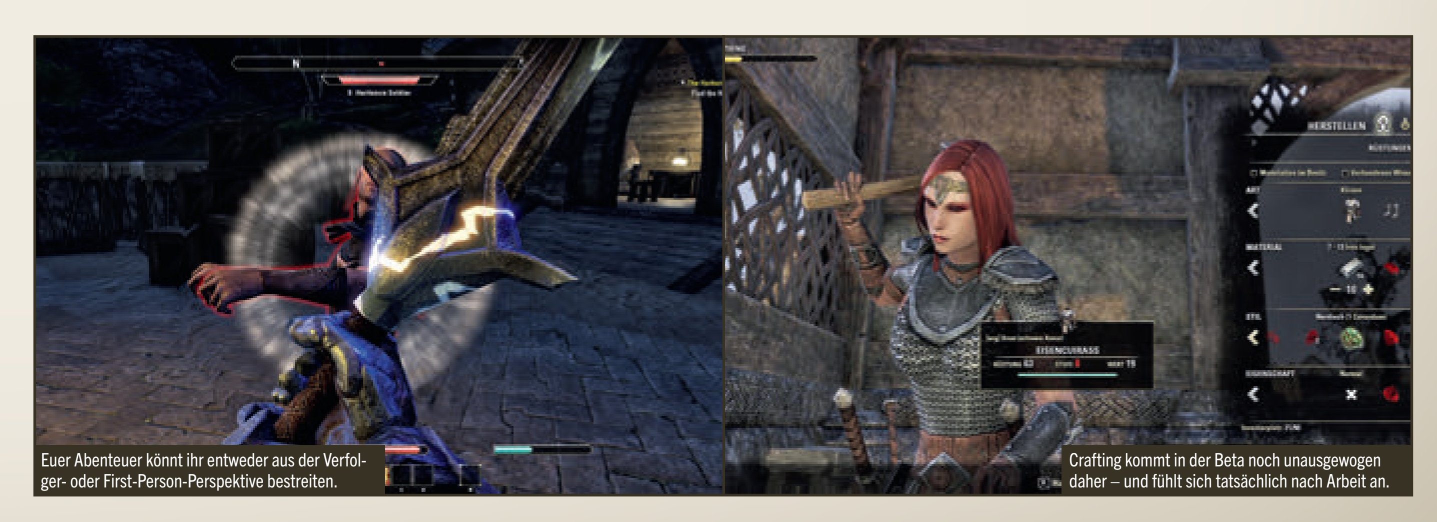
Starke Spielercharaktere

Eins der besten Features von *The Elder Scrolls Online* ist das Erstellen und Aufbessern des Helden. Die Charaktererschaffung ist deutlich detaillierter als in den meisten anderen MMOs. Wir können festlegen, wie groß, klein, dick, dünn oder muskulös unser Recke ist, ob er ein rundes oder eher kantiges Gesicht hat und verpassen ihm auf Wunsch noch Narben, Tätowierungen oder eine coole Augenklappe. Zur Auswahl stehen überschaubare vier Charakterklassen, die bestimmen, ob wir anfangs eher magisch begabt, zum Tank oder Schadensausteiler geeignet oder zum Heiler bestimmt sind. Im weiteren Spielverlauf schalten wir unabhängig von unserer Klasse zahlreiche neue Fertigkeiten frei und verwenden uneingeschränkt jede Art von Rüstung und alle Waffengattungen. Ein Zauberer in schwerer Plattenrüstung mit einem dicken Kriegshammer bewaffnet oder ein schleichender Heiler, der mit zwei Dolchen in die Schlacht zieht? Alles machbar – und spaßig ist es noch dazu!

Das kommt vom hervorragenden Echtzeit-Kampfsystem. Mit der linken Maustaste greift man an, die rechte Maustaste blockt gegnerische Angriffe, beide Maustasten gleichzeitig unterbrechen Attacken. Nach einer parierten Attacke sind Gegner kurzzeitig benommen und werden mit einem extra mächtigen Hieb auf die Matte geschickt. Für Individualisierung sorgt die Aktionsleiste, auf der wir unsere Spezialangriffe und Zauber platzieren.

Qual der Wahl

Übung macht den Meister – so auch in *The Elder Scrolls Online*. Für den Umgang mit bestimmten Waffengattungen und Rüstungen schaltet man Fertigkeiten und passive Boni frei. Hauen wir Gegner vorzugsweise mit dem Zweihänder in Stücke, dürfen wir einen Sturmangriff freischalten und in die Aktionsleiste packen. Beschwören wir lieber Monster, erhalten wir nach und nach die Möglichkeit, größere,



Euer Abenteuer könnt ihr entweder aus der Verfolger- oder First-Person-Perspektive bestreiten.

Crafting kommt in der Beta noch unausgewogen daher – und fühlt sich tatsächlich nach Arbeit an.


Erzfiesling Mannimarco dürfte *TES*-Veteranen und Lore-Fetischisten ein Begriff sein.

stärkere Kreaturen herbeizurufen. Allerdings findet sich auf der Hotbar lediglich Platz für fünf aktive Fertigkeiten und einen verheerenden Ultimate-Angriff. Ab Level 15 dürfen wir zwischen zwei Waffensets respektive zwei Aktionsleisten hin und her wechseln – mehr Platz gibt's nicht. Die perfekte Zusammenstellung aktiver Fähigkeiten ist darum gar nicht so einfach, zumal man im weiteren Spielverlauf Zugriff auf haufenweise Fertigkeitslinien erhält. Einmal der Kämpfergilde beigetreten, gibt es neue Spezialangriffe für den Kampf gegen die Daedra, die Magiergilde eröffnet spaßige neue Zauber, jede Klasse und jede Waffengattung kommt mit einzigartigen Skills. Gar nicht so leicht, aus dieser Auswahl die perfekten fünf Fertigkeiten zu finden!

Auch die getragene Rüstung wirkt sich über passive Fähigkeiten auf die Stärken der Charaktere aus. Abenteurer, die überwiegend schwere Rüstung tragen, freuen sich über verbesserte Resistenzen und schnellere Lebenspunkte-Regeneration, während ihre in Leder gekleideten Kollegen beispielsweise einen Bonus auf kritische Trefferwertung erhalten. In Roben gekleidete Helden erfreuen sich derweil an größerer Zauberkraft. Ein Magier in Plattenrüstung ist somit zwar besonders zäh, doch größtmögliche Schadenswirkung erhält er nur, indem er überwiegend leichte Rüstung trägt. Grundsätzlich ist keine Option verkehrt und die richtige Wahl liegt letztendlich am persönlichen Geschmack und Spielstil. Diese Tatsache finden wir super!

Toll ist übrigens auch, dass Spezialangriffe und Zauber keine Abklingzeiten haben. Stattdessen kosten sie Magicka oder Ausdauer. Solange die entsprechende Ressource nicht erschöpft ist, kann man nach Lust und Laune seine Skills verwenden und muss keine lästigen Cooldowns abwarten. Weniger toll ist die fehlende Kollisionsabfrage im Kampf. Anders als bei den Offline-Teilen läuft man in *TESO* einfach durch Feinde hindurch, was gerade beim Nahkampf in First-Person-Perspektive stört. Wir steuern unseren Charakter daher lieber aus der Verfolgerperspektive.

Hübsch verpackte Quests

Zugegeben, was das Gameplay anbelangt, sind die Quests sicherlich keine Weltneuheit. Doch immerhin sind die meisten Aufgaben super präsentiert und erzählen tolle Geschichten. NPCs bitten uns mit passabler deutscher oder hervorragender englischer Sprachausgabe um Hilfe. Einmal bomben wir einige Rattennester mit der Hilfe von Blitzkäfern weg, später retten

PVP-TRAINING LEICHT GEMACHT

***The Elder Scrolls Online* bietet freilich auch einen PvP-Modus. Für Einsteiger im Kampf Spieler gegen Spieler gibt's ein eigenes Tutorial.**

Wie feuert man eigentlich eine Belagerungswaffe ab? Wie zielt man richtig mit dem Katapult? Wie repariere ich eine demolierte Festungsmauer? Und wie spioniere ich feindliche Gebäude aus, um sie nachher angreifen zu können? In *TESO* werden PvP-Neulinge nicht einfach ins sprichwörtliche kalte Wasser geworfen, sondern erst mal in ein Tutorial gesteckt. Dort erklären NPCs die Basics und lassen den Spieler sämtliche Belagerungswaffen ausprobieren, bevor er damit völlig ungeübt in die Schlacht zieht. Mit diesem Wissen kann man dann die ersten PvP-Quests problemlos abarbeiten: Etwa 20 gegnerische Spieler-Charaktere umnieten, eine Burg einnehmen oder eine feindliche Farm ausspionieren. Wer der gut gemachten Einführung ins PvP nichts abgewinnen kann oder lieber direkt ins Getümmel will, kann die Tutorialrunde natürlich auch überspringen.




Skills müssen richtig eingesetzt werden – einfach auf den Gegner draufhauen bringt nichts.

KEIN AUKTIONSHAUS?!

***TESO* verzichtet auf bestimmte gängige Komfort-Features, die in anderen MMORPGs längst Standard sind.**

Wer Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* oder *Star Wars: The Old Republic* kennt, hat sich längst an sie gewöhnt: kleine Komfort-Features, die das Leben erleichtern und welche mittlerweile zum Standard gehören. Etwa eine Minimap, die das Questziel klar anzeigt, oder Städte-Hubs, in denen man mit anderen Spielern über Auktionshäuser handeln kann. Nicht jeder Spieler ist davon jedoch begeistert. Der eine oder andere MMO-Fan denkt mit Wehmut an alte Zeiten zurück, als man Quest-Texte noch lesen musste und nicht brühwarm serviert bekam, welcher Gegner-Mob als Nächstes um die Ecke gebracht werden muss. Die Zenimax-Recken spendieren ihrem Spiel in dieser Hinsicht ein wenig amtlichen Retro-Charme.

In *The Elder Scrolls Online* gibt es beispielsweise keine Minimap und auch keine Auktionshäuser. Wer mit anderen Spielern handeln und Ausrüstung kaufen und verkaufen möchte, ist auf Gildengeschäfte angewiesen. Gilden können Läden einrichten, in denen alle Mitglieder untereinander ihre Erzeugnisse veräußern. In der Beta-Version wurden darum direkt Handelsgilden gegründet, deren Dasein einzig und allein dem Spielerhandel diente. Ist das nicht unnötig kompliziert? Möglicherweise, allerdings gibt es folgenden Vorteil: Immerhin darf man Mitglied in bis zu fünf Gilden gleichzeitig sein, wer also nebenher Teil einer Handelsgemeinschaft ist, kann sich immer noch vier weiteren Spielergemeinschaften anschließen. Was die fehlende Minimap betrifft: Die aus *Skyrim* bekannten Wegweiser sind natürlich auch in der Online-Version vorhanden – so viel Komfort muss eben sein.

wir ein komplettes Dorf, das gerade in Brand gesteckt und geplündert wird. Nach verrichteter Arbeit verändert sich nicht selten unsere Spielwelt. Das überfallene Dorf wird beispielsweise wieder aufgebaut, die Eindringlinge sind vertrieben und die Brände gelöscht. Hierbei handelt es sich um keinen Event, der alle paar Stunden zurückgesetzt wird. Stattdessen verändert sich durch das sogenannte Phasing dauerhaft die Welt um unseren Charakter herum, wenn wir Quests erledigen und in der Story voranschreiten.

Das sorgt für glaubhafte Rollenspiel-Atmosphäre und vermittelt das Gefühl, dass man etwas bewirkt hat. Allerdings erschwerte dies während der Beta auch das Gruppenspiel mit Kollegen, die sich in anderen Quest-Phasen befanden als wir selbst. Viele Quests konnten wir auch gar nicht mit unseren Mitspielern teilen.

Positiv aufgefallen sind uns die unterschiedlichen Lösungswege für viele Aufgaben. Wir können einen sturen Wachmann, der uns partout nicht an unser Quest-Ziel lassen möchte, ganz banal bestechen. Oder wir schleichen uns an ihm vorbei und klettern durchs Kellerfenster. Im späteren Spielverlauf schalten wir Fähigkeiten frei, mit denen wir NPCs einschüchtern oder überreden können. Nichts davon dürfte sich entscheidend auf das Endergebnis auswirken, aber es ist schön, mehr als nur eine Herangehensweise an eine Aufgabe zu haben. Gelegentlich müssen wir uns entscheiden, ob ein Bösewicht leben darf oder sterben soll oder welchen NPC wir zum Wohle Tamriels opfern wollen. Das ist allemal interessanter, als immer nur eine bestimmte Anzahl Viecher tot- und langweilige Missionstexte wegzuklicken.

Auf unseren Reisen ignorieren wir gelegentlich die Quest-Markierungen auf dem Kompass und decken auf eigene Faust unerforschte Teile der Gebietskarte auf. Dabei stoßen wir auf Höhlen, Banditenlager, Dörfer und damit auch zahlreiche Abenteuer, Erfolge und die überall in Tamriel versteckten Himmelsscherben. Die gewähren in ausreichender Stückzahl zusätzliche Fertigkeitspunkte. Anders als in *Skyrim* oder *Oblivion* skalieren Monster nicht mit dem Level des Charakters, weshalb wir bestimmte Gebiete erst dann erkunden können, wenn unser Held stark genug ist. Natürlich schränkt das die Freiheiten beim Entdecken der Welt im Vergleich zu den Offline-Spielen der Reihe ein. Dennoch lohnt es sich, auf Entdeckungsreise zu gehen, nach versteckten Quests und Mini-Dungeons zu suchen und nicht einfach


Schöne Grafikeffekte beim Tag-Nacht-Wechsel sorgen für Stimmung in Tamriel.

Geblitzdingst: Für den Fernkampf eignet sich die Ego-Perspektive sehr gut.

KEIN ENGES KLASSENKORSETT

Jede der vier Klassen in *The Elder Scrolls Online* (Dragon Knight, Sorcerer, Nightblade, Templar) verfügt über einzigartige Fertigkeitslinien.

Der Dragon Knight teilt je nach Spezialisierung zum Beispiel großen Feuerschaden aus oder steigert seine Widerstandskräfte und wird zum epischen Tank. Der Sorcerer nutzt die Mächte der Elemente oder beschwört Kreaturen, die für ihn im Kampf austeilen und einstecken. Als Templar nutzt man beispielsweise Sonnenzauber für Schaden oder heilt und bufft sich selbst und die gesamte Gruppe. Nightblades agieren ein wenig wie Schurkenklassen, verfügen aber auch über einige dunkle Zauber mit Effekten wie Lebensdiebstahl. Unabhängig von der Klassenwahl kann man außerdem jede Waffengattung und jede Art Rüstung anlegen und entscheidet bei Stufenanstiegen selbst, ob man seine Lebenspunkte, Ausdauer oder Magicka-Vorräte steigern möchte. Ein Sorcerer in schwerer Platte mit haufenweise HP, der Monster beschwört und die Streitaxt schwingt? Ein Leder-Templar, der schleicht, Feinde von hinten mit Dolchen abmurkst und sich bei Bedarf selbst heilt? Kein Problem, geht alles!



nur den Aufgaben zu folgen, auf die man vom Spiel mit der Nase gestoßen wird. *TESO* geht entschieden gegen den Trend, Spieler an die Hand zu nehmen und dafür zu sorgen, dass sie auch ja nichts verpassen. Hier kriegt man seine Abenteuer nicht einfach wie am Fließband serviert, sondern muss sie gelegentlich suchen. Recht so!

Immersive Spielwelt

Tamriel zieht uns unweigerlich in seinen Bann. Als wir die Provinz Morrowind betreten, lassen sich gewisse Heimatgefühle kaum unterdrücken. Überall wachsen überdimensional große Pilze, gelegentlich schwebt ein riesiger, mit langen Tentakeln bestückter Netch vorbei und die argonischen Händler transportieren ihre Waren mithilfe putziger Pack-Dinos, den Guars. Die Echsenmenschen geben ihnen Namen und behandeln sie liebevoll und mit Respekt. Uns wünschen sie, dass wir immer schön feucht bleiben. Großartig sind auch unsere Abenteuer im Territorium der Nords. Wir sprechen mit dem Geist eines Drachenpriesters und kämpfen gegen Untote mit gehörnten Helmen, wie sie der Dovahkiin in Skyrim trägt. Natürlich dürfen hier auch die mit Fallen gespickten Grabkammern und die Runenrätsel nicht fehlen. Die Zonen, die wir in der Beta erkundet haben, sind allesamt abwechslungsreich, detailliert und liebevoll gestaltet. In jedem Gebiet stoßen wir auf unterschiedliche Tiere und Pflanzen, jedes Volk Tamriels nutzt eine einzigartige Architektur in Städten und Dörfern. Jede Kultur hat ihren eigenen Stil für Waffen und Rüstungen, eine eigene Mentalität, Redewendungen, Dialekte. Die Spielwelt ist wahnsinnig detailliert und plausibel, ihre Bewohner sind liebenswert und glaubhaft in Szene gesetzt. Man will in Tamriel eintauchen und sich darin verlieren. Seine Bewohner wachsen uns rasch ans Herz, weil sie nicht einfach nur wandelnde Klischees und Karikaturen ihrer selbst sind. So ging es uns lange nicht mehr in einem MMO. Respekt! Und dank des fantastischen Settings stören wir uns auch nicht daran, dass *TESO* grafisch nicht ganz so umwerfend ist wie Skyrim. Wir haben schon schärfere Texturen gesehen, die Sichtweite ist eingeschränkt, das 2D-Gras dreht sich mit der Kamera – da können wir mit leben! Die Spielwelt ist trotzdem wunderschön und in einem MMORPG ist Performance ohnehin wichtiger als High-End-Grafik.

Déjà-vu im PvP

Wie schlägt sich *The Elder Scrolls Online* nun im Modus Spieler gegen Spieler? Die drei Allianzen (Spielerfraktionen) in *TESO* sind auf eigene Zonen verteilt, haben ihre eigenen Quests und wer keine Lust auf Spielerkämpfe hat, muss nicht fürchten, einem feindlichen



Finde den Schatz: Wegbeschreibungen gibt es für Nebenaufgaben nicht, ihr müsst selbst suchen.

Feinde skalieren nicht mit dem Spieler: Dieser Daedra ist uns zur Zeit deutlich zu stark!


Die Schriftrollen der Alten spielen auch in TESO wieder eine wichtige Rolle für euren Charakter.

FÜNF SKILLS UND EIN ULTIMATE

Zwar spielt man beim Leveln eine große Menge aktiver Fähigkeiten, Angriffe und Zauber frei, die Aktionsleiste bietet aber nur Platz für genau fünf Stück, plus den sogenannten Ultimate. Ein Ultimate kann etwa eine mächtige Flächenattacke oder eine besonders gefährliche Beschwörung sein. Normale Attacken lassen sich mit der linken Maustaste endlos ausführen, Spezialattacken kosten Ausdauer, magische Attacken und Zauber kosten Magicka. Im Kampf baut man automatisch Energie für den Ultimate auf. Ab Level 15 darf man zwischen zwei Waffen-Sets hin und her wechseln und für beide Waffen separate Aktionsleisten mit jeweils fünf Skills plus Ultimate anlegen.



Spieler über den Weg zu laufen und rücklings gemeuchelt zu werden. Kampfeslustige Naturen stillen Ihren Hunger auf ein gepflegtes Gegeneinander mit den verfeindeten Fraktionen im PvP-Gebiet Cyrodiil. Dort prügeln sich die Mitglieder aller drei Allianzen um die Kontrolle von Rohstoffen, Türmen und Burgen. Die Einnahme erfolgt nicht nur zum Spaß, sondern belohnt alle Spieler der entsprechenden Allianz mit verschiedenen Boni. Kontrolliert eine Seite sämtliche Burgen rund um die Kaiserstadt, wird das Allianzmitglied mit der höchsten Punktewertung zum Kaiser gekrönt und erhält ein kaiserliches Rüstungsset als Kostüm sowie eine spezielle Fertigkeitslinie. Diese behält der entsprechende Spieler ein Leben lang, auch über den Verlust des Kaisertitels hinaus. Für absolute PvP-Fans sicher Grund genug, pausenlos auf dem Schlachtfeld zu stehen, auch wenn Normalsterbliche mit geregeltem Tagesablauf vermutlich keine Aussichten auf den Thron haben.

Beim Kampf um Stellungen auf der Karte klopfen sich Spieler nicht nur im direkten Zweikampf die Birnen ihrer Charaktere matschig, sondern verwenden auch gerne schweres Gerät wie Katapulte und Rammen, um Mauern einzureißen, während sich die Verteidiger beispielsweise mit siedendem Öl zur Wehr setzen. Das klingt sehr nach dem „World vs World“-Feature von *Guild Wars 2*, spielt sich im Prinzip auch genauso und sieht auch noch so aus. Auf den ersten Blick sind die Kämpfe in Cyrodiil kaum von den Gefechten auf dem Ewigen Schlachtfeld zu unterscheiden. Die Unterschiede liegen eher im Detail. So gibt es spezielle PvP-Quests, für die man beispielsweise eine feindliche Stellung auskundschaften, eine Burg einnehmen oder eine bestimmte Anzahl feindlicher Spieler besiegen soll. Das gibt dem Scharmützel etwas mehr Sinn, auch wenn man vielleicht nicht nach der Kaiserkrone giert. Es erlaubt PvP-Fans zudem, durch Spielerkämpfe die Maximalstufe zu erreichen und ihre Charaktere aufzuwerten. Mehr noch als im PvE soll hier außerdem spielerischer Skill belohnt werden: Beispielsweise durch zusätzlichen Schaden, wenn man mit Pfeil und Bogen einen Kopfschuss landet. Während unseres Besuchs waren auf dem Test-Server selten mehr als 50 Spieler gleichzeitig an den Kämpfen beteiligt, doch immerhin lief hier alles flüssig und ruckelfrei. Das macht Hoffnung auf ein reibungsloses Spielerlebnis zum Release des Spiels Anfang April. Bei einer Sache sind wir uns trotzdem nicht ganz sicher – welcher Fan der Reihe hat sich eigentlich Massenschlachten für Hunderte von Spielern gewünscht? Oder gibt es Fans von PvP-Spielen, die schon immer mal virtuelle Kriege in Tamriel führen wollten? ❑



Die Spielwelt von The Elder Scrolls Online ist riesig und lädt wie Skyrim zum Erkunden ein.

„Ich freue mich auf das neue *The Elder Scrolls*, obwohl es ein MMO ist!“


*Sascha Penzhorn**

Wegen seiner fantastischen Spielwelt fiebere ich dem Release von *The Elder Scrolls Online* entgegen. Das Kampfsystem und die Charakterfortschritte machen Laune, das Spiel hält mich nicht für komplett dämlich und setzt voraus, dass ich bestimmte Quests selbst aktiv suche und entdecke. Aber ganz ehrlich: Ich freue mich nicht auf das neue *The Elder Scrolls*, weil, sondern obwohl es ein MMORPG ist. Ich brauche in der *Elder Scrolls*-Saga nämlich eigentlich keine PvP-Massenschlachten, Spielergilden und Raids. Trotzdem bleibe ich am Ball.

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Zenimax Online
TERMIN: 4. April 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

* Sascha Penzhorn ist MMORPG-Experte unserer Schwesterzeitschrift buffed

Der Support-Soldat kann mit seiner Lightning Gun dem Biest richtig Schaden zufügen.

Das Monster hat drei Entwicklungsstufen. Nach jeder Stufe bekommt das Biest neue Spezialfähigkeiten.

Evolve

Von: Matti Sandqvist

Monsterjagd statt Flucht vor Zombies? Turtle Rock arbeitet an einer Trendwende.

Spiele mit Zombies gehen immer!" Einen solchen Eindruck könnte man gewinnen, wenn man sich den Erfolg von Titeln wie *The Walking Dead, DayZ* oder *Pflanzen gegen Zombies* anschaut. Umso erstaunlicher, dass das Entwicklerstudio, das sich vor allem durch *Left 4 Dead* einen Namen gemacht hat, aktuell an einem Spiel mit ganz anderer Thematik arbeitet. Turtle Rock Studios hat sich mit *Evolve* für ein eher schräges Konzept entschieden, bei dem vier Spieler als Jäger auf der Pirsch nach einem gigantischen Monster sind, das ebenfalls von einem Spieler gesteuert wird.

Ist das fair?

Um uns höchstpersönlich von den Qualitäten der kooperativen Monsterhatz zu überzeugen, sind wir nach London geflogen und durften dort mehrere Stunden mit den Entwicklern eine frühe Alpha-Version von *Evolve* spielen.

Unsere größte Sorge vorab war, ob das Balancing in einem sogenannten 4-vs.-1-Shooter tatsächlich aufgehen kann. Doch der Titel des Spiels gibt bereits einen Hinweis auf die Lösung des Problems: Die vier mutigen Jäger haben es mit einem Ungetüm zu tun, das sich innerhalb einer Partie weiterentwickelt. So fängt das Monster mit lediglich zwei Spezialfähigkeiten wie Feuerspucken oder Steinewerfen an. Sobald es genügend kleinere Raubtiere gefressen hat, kann das Biest wachsen und so neue Talente freischalten.

Die vier Jäger hingegen bleiben bis zum Match-Ende gleich, sind



Die Medic-Jägerin hat neben der Heilen-Spezialfähigkeiten auch ein Scharfschützengewehr zur Hand.



Goliath ist nur eines von vielen spielbaren Monstern im Spiel. Zu den anderen wollten sich die Entwickler noch nicht äußern.

„Die PC-Version ist für uns die wichtigste."

PC Games: Als ihr mit der Entwicklung von *Evolve* angefangen habt, war THQ der Publisher des Spiels. Nun erscheint *Evolve* unter der Fahne von 2K Games. Macht das einen Unterschied für euch?
O'Driscoll: „Für uns war es ein ziemlich sanfter Umstieg. Unser Spiel wurde ja bei der THQ-Auktion im letzten Jahr an 2K Games verkauft. Wir hatten bereits zuvor unseren festen Entwicklungsplan aufgestellt


Matt O'Driscoll ist Executive Producer bei Turtle Rock.

und haben einfach weitergearbeitet, als ob nichts geschehen wäre."

PC Games: Was war eure Inspirationquelle für *Evolve*?
O'Driscoll: „Als Spieleentwickler wollen wir vor allem Spiele machen, die Spaß machen. Daher spielten Filme oder Bücher nicht so eine große Rolle als Inspirationsquelle für *Evolve*. Einer von unseren Studiogründern hatte vor vielen Jahren die Idee, dass ein Spiel mit vier Jägern und einem furchteinflößenden Monster richtig Laune machen könnte. Das war übrigens noch lange vor dem ersten Teil von *Left 4 Dead*."

PC Games: Ist es nicht unheimlich schwer wegen des Balancings, ein Spiel zu entwickeln, in der vier Spieler gegen einen duellieren?
O'Driscoll: „Die Grundidee war von Beginn an, dass das Monster sich weiterentwickelt, das machte die Balancing-Probleme in unseren Augen ziemlich unerheblich. Die Philosophie unseres Studios ist, dass wir nach Feierabend jeden Tag *Evolve* intern spielen – jeder einzelne Mitarbeiter. Durch die Spielabende sammeln wir Erfahrung und wissen, an welchen Stellen wir *Evolve* verbessern müssen. Wir bauen auch neue Objekte, Waffen und Ähnliches in das Spiel ein und probieren aus, wie gut sie funktionieren. So haben wir in kleinen Schritten für die nötige Balance in *Evolve* gesorgt. Das Gute war, dass wir bereits nach vier Monaten Entwicklung die erste spielbare Version hatten und nun auf unsere Weise seit über 900 Tagen *Evolve* stetig verbessern und ausbalancieren."

PC Games: Wie groß sind die Unterschiede zwischen der ersten spielbaren Version und der Fassung, die wir Redakteure nun spielen durften?
O'Driscoll: „Natürlich sieht *Evolve* heute optisch ganz anders aus. Doch die Grundidee, der Kern des Spiels, hat sich nicht großartig verändert. Seit Beginn an ging es um ein 4-vs.-1-Spiel mit einem Monster, das sich weiterentwickelt. Die Jägerklassen sind natürlich heute anders als bei Entwicklungsbeginn. Sie haben andere Waffen bekommen und neue Spezialfähigkeiten. Am Anfang durften die Spieler die Klassen auch frei aussuchen und es konnten zum Beispiel mehrere Medics in einem Team sein. Doch die freie Auswahl zerstörte die Balance und deshalb haben wir uns für je einen Vertreter einer Klasse pro Team entschieden. Das Gleiche gilt auch für die Waffen: Das Spiel funktionierte nicht vernünftig, wenn die Spieler ihre Waffen selbst aussuchen konnten. "

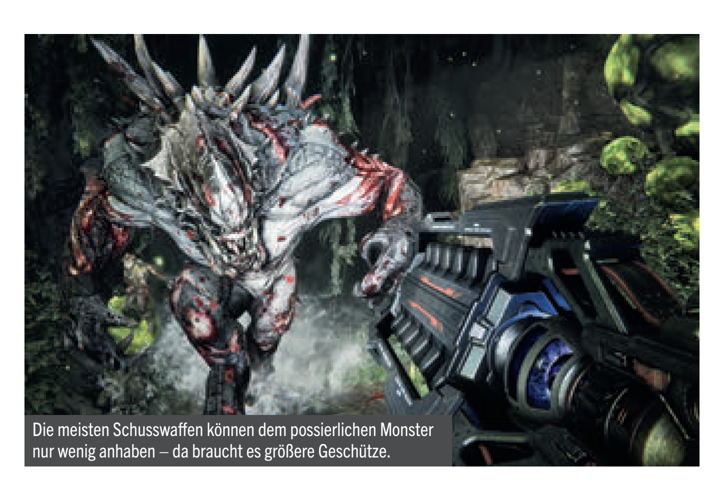
PC Games: Als ihr vor drei Jahren mit der Entwicklung angefangen habt, gab es noch keine Next-Gen-Konsolen. Musstet ihr euch in Bezug auf die Grafik wegen der neuen Konsolen neu orientieren?
O'Driscoll: „Wir haben uns schon immer an der PC-Version orientiert. Als sich herauskristallisierte, dass die Next-Gen-Konsolen noch vor dem Erscheinen des Spiels herauskommen würden, haben wir lediglich kleinere Anpassungen machen müssen. Zum Beispiel haben wir die Vegetationsdichte für alle Plattformen erhöht, was dem Gameplay zugutekommt. Das Monster oder die Jäger können sich hinter den Pflanzen leicht verstecken und nun können wir mehr davon im Spiel haben. Obendrein konnten wir bessere Grafikeffekte in das Spiel einbauen."

aber ebenfalls mit starken Spezialfähigkeiten ausgestattet. Insgesamt gibt es vier unterschiedliche Klassen bei den Jägern: Medic, Assault, Support und Trapper. In einem Team muss jede einzelne Klasse präsent sein – die freie Auswahl haben die Entwickler aus Balancing-Gründen fallen lassen (siehe Interview-Kasten oben). Kennt man die Medic-, Support- und Assault-Klasse aus anderen Spielen wie etwa *Battlefield 4*, ist der Trapper ein Novum im Shooter-Genre und vielleicht eine der wichtigsten Charaktere in *Evolve*.

Der Fallensteller ist im Team dafür zuständig, dass die Truppe das Monster ausfindig macht, und zudem für das Festhalten des Ungetüms verantwortlich. So kann er mithilfe von sogenannten Sound Spikes das Biest im Level grob lokalisieren und wenn es dann zum Kampf kommt, eine mobile Arena aufstellen, damit das Monster für eine kurze Zeit nicht flüchten kann. Sobald das Fangnetz aufgestellt ist, kann der Assault-Jäger mit seiner schlagkräftigen Lightning Gun loslegen und der Support-Soldat einen orbitalen Raketenschlag ordern, der dem Biest immens schadet.

Innovativ und Spaß dabei

In den von uns gespielten Partien hat das Monster jedes einzelne Mal gewonnen. Das lag aber auch daran, dass sich die Jäger schlecht mit ihren Mitstreitern abgesprochen haben. Denn in *Evolve* verliert das Jäger-Team gnadenlos, wenn zum Beispiel der Sanitäter die Mitglieder der Truppe nicht zur rechten Zeit heilt oder die Abstände der Spieler zueinander zu groß sind. Und auch wenn wir als Jäger stets verloren haben, machte *Evolve* richtig Laune, weil es von seinem Konzept her so innovativ ist. Grafisch wirkt das Spiel zwar nicht sehr spektakulär, kann aber locker *Left 4 Dead 2* übertrumpfen, vor allem wegen einer höheren Detailfülle. Die Entwickler wollen bis zum Erscheinen im Herbst nicht nur weiter am Balancing feilen, sondern auch andere Monsterarten in das Spiel einbauen – wie viele, wollten sie uns leider nicht verraten – und natürlich an weiteren abwechslungsreichen Levels arbeiten. ❑


Die meisten Schusswaffen können dem possierlichen Monster nur wenig anhaben – da braucht es größere Geschütze.

„*Evolve* könnte endlich neuen Schwung in das Genre bringen!"


Matti Sandqvist

Man könnte beliebten Multiplayer-Spielen wie *Battlefield 4* oder *Call of Duty: Ghosts* Innovationsarmut vorwerfen. Deshalb habe ich mich auf den Anspieltermin von *Evolve* gefreut, war aber auch zugleich ein wenig skeptisch. Kann es tatsächlich fair zugehen, wenn vier Spieler gegen einen kämpfen? Das erstaunliche Ergebnis: In meinen Partien hat das Monster jedes Mal gewonnen! Das lag nicht an Balancing-Problemen, sondern an der Unfähigkeit meines Teams, miteinander zu kommunizieren. Wer also teamfähig ist, wird mit *Evolve* richtig viel Spaß haben!

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Turtle Rock Studios
PUBLISHER: 2K Games
TERMIN: 4. Quartal 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Je nach Epoche ändert sich das Aussehen der Gebäude, Fahrzeug und sogar das Interface des Spiels.

Tropico 5

Von: Marc Brehme

Mit vielen sinnvollen Neuerungen könnte uns das beste *Tropico* der Serie bevorstehen.

Oha, da fahren ja Panzer durch die Straßen? Das war eine der kleineren Überraschungen bei der Präsentation von *Tropico 5*, für die uns Entwickler Haemimont Games und Publisher Kalypso Anfang Februar in der Redaktion besuchten. Vieles bleibt aber auch beim Alten, denn das neue *Tropico* wird spielerisch an das alte anknüpfen. „*Tropico 5* hat sich deutlich weiterentwickelt. Es ist größer, besser und moderner geworden“, erklärte uns Produzent Bisser Dyankov. Unsere Befürchtung, dass sich der fünfte Teil mit dem Einzug von Militäreinheiten und einem buchstäblichen Nebel des Krieges nun von einer Aufbaustrategie zur Echtzeitstrategie wandelt, zerstreute der Produzent allerdings: „*Tropico* bleibt *Tropico*“. Als skrupelloser Herrscher über eine tropische Insel gilt es, diese nun durch vier Epochen zu führen, seine Wirtschaft auszubauen, die Wirren der Weltpolitik zu überleben und schlussendlich vor allem an der Macht zu bleiben.

Zeitreise voraus!

Tropico 4 war zeitlich noch im Kalten Krieg angesiedelt, erst später mit dem Add-on *Modern Times* erhob sich das Spiel in die moderne Zeit, und nun erlebt ihr gleich vier Zeitperioden. Zu Beginn verwaltet ihr die kleine Tropeninsel noch in der Kolonialzeit. Da legen Raddampfer am Dock an und bringen Waren; einfache Backsteinbauten und Tabakplantagen bestimmen das Stadtbild. Es gibt noch keine Wahlen, denn in diesem Zeitalter seid ihr noch als Verwalter einer Kolonie unterwegs.

Dass „El Presidente“ da nicht schalten und walten kann, wie er will, geht ihm mächtig gegen den Strich. Also ist euer großes Spielziel in dieser Epoche, die Unabhängigkeit von der euch noch beherrschenden Kolonialmacht zu erlangen. Entweder überzeugt ihr sie diplomatisch oder ihr müsst härtere



Die Einwohner eurer Insel haben Kohldampf: Landwirtschaftliche Farmen und Fischfang sorgen für Lebensmittel.



Die neue Grafik-Engine entstand auf Basis von *Tropico 4*, wurde aber fast von Grund auf neu entwickelt.



Bücherei, Schule und Uni generieren Forschungspunkte, mit denen sich neue Features freischalten lassen.



Einige Gebäude lassen sich upgraden und für mehr Effizienz beispielsweise mit Managern besetzen.

Geschütze auffahren, wenn sie sich gegen die erklärte Unabhängigkeit zur Wehr setzt. Militäreinheiten verteidigen euer Land gegen Angriffe, wie sie etwa wieder Piraten regelmäßig durchführen oder sie euch in Krisenzeiten auch durch andere Weltmächte drohen. Wie genau die Steuerung der Streitkräfte funktioniert, demonstrierten uns die Entwickler noch nicht. Jedoch zeigten sie uns bereits einen Flugzeuträger, von dem aus El Presidente sogar Bombardements befehlen kann.

Alte Städte, neue Städte

Die verschiedenen Epochen bringen Abwechslung in den bisher doch eher statischen Spielablauf. Wie bereits erwähnt, müsst ihr beispielsweise zunächst eure Unabhängigkeit erlangen, um von der Kolonialzeit zur Weltkriegsära zu wechseln. Beim Wechsel der Zeitperioden ändert sich nun auch das Aussehen der Stadt, da neue Gebäude hinzukommen. Auf einer Karte der Moderne standen etwa ein altes Fort aus der Kolonialzeit und Wolkenkratzer einträchtig nebeneinander. Das Fort dürft ihr in späteren Epochen übrigens umbauen – entweder zu einer Touristenattraktion oder zu einem Gefängnis.

Familienbande

Die Gebäude in *Tropico 5* lassen sich upgraden oder auch sonst effektiver nutzen. Erhöht ihr beispielsweise das Budget der Docks, werden mehr Schiffe bei euch anlegen und auch mehr Güter bewegt. Zudem lassen sich Manager für die Docks und auch viele andere Gebäude einsetzen, die dafür sorgen, dass die Effizienz dieser Gebäude steigt. Ein gerissener Herrscher wird natürlich die neue Möglichkeit in Betracht ziehen, die eigene Verwandtschaft auf solchen Posten unterzubringen oder sie alternativ auch als Generäle oder Diplomaten einzusetzen. Auch das ist in *Tropico 5* möglich, denn nun könnt ihr eine eigene Dynastie gründen und auch Eigenschaften an eure Nachkommen vererben. Für die Mitglieder der Präsidentenfamilie gibt es ein eigenes Übersichtsfenster zur Verwaltung der zarten Familienbande. In *Tropico 5* ist es jetzt möglich, dass der aktuelle El Presidente zugunsten von Familienmitgliedern auf seinen Posten verzichtet und stattdessen ein Mitglied seiner Familie als Präsident regiert oder zu Wahlen antritt. Zudem ist euer Schweizer Bankkonto nicht mehr nur Makulatur, sondern ihr könnt endlich auch darauf zugreifen und die Kohle zielgerichtet ausgeben.

Alles zu seiner Zeit

Das ist auch dringend notwendig, solltet ihr im Spiel zur Kategorie Seehofer oder Schwarzenegger gehören und – wie der bayerische El Presidente und Terminator-Arnie – vielleicht im Eifer des Gefechts gar ein uneheliches Kind gezeugt haben. Dann müsst ihr euch gut überlegen, ob ihr dazu steht und es anerkennt – oder lieber lügt, dass sich die Balken biegen. Und auch bei dieser Entscheidung gilt es, die aktuelle Epoche im Spiel in die Überlegungen mit einzubeziehen. Ein solches Geständnis könnte El Presidente in der Modernen Zeit Sympathien einbringen, in der Kolonialzeit neben Stimmen auch wichtiges Ansehen kosten. Und das nicht nur bei den Untertanen, sondern auch in diplomatischen Angelegenheiten. Denn auch hier entwickelt sich *Tropico 5* weiter. Parallel zu den Entwicklungen auf eurem Inselstaat bleibt die Weltgeschichte nämlich nicht stehen – im Gegenteil. Je nachdem, in welche Staatsform ihr euer Eiland gebracht habt und wie eure politischen Beziehungen zu Russland gerade sind, wenn dort die Revolution ausbricht, wird sich der Spielverlauf an dieser Stelle ändern. Die zahlreichen historischen Ereignisse sorgen also für reichlich Abwechslung.

Mehrgenerationen-Stadt

Beim Erreichen einer neuen Epoche ändert sich das Aussehen der Stadt. Alte Gebäude bleiben allerdings bestehen und neue kommen hinzu. So entwickelt sich nach und nach das Bild einer über die Jahrzehnte gewachsenen Stadt, in deren Inneren



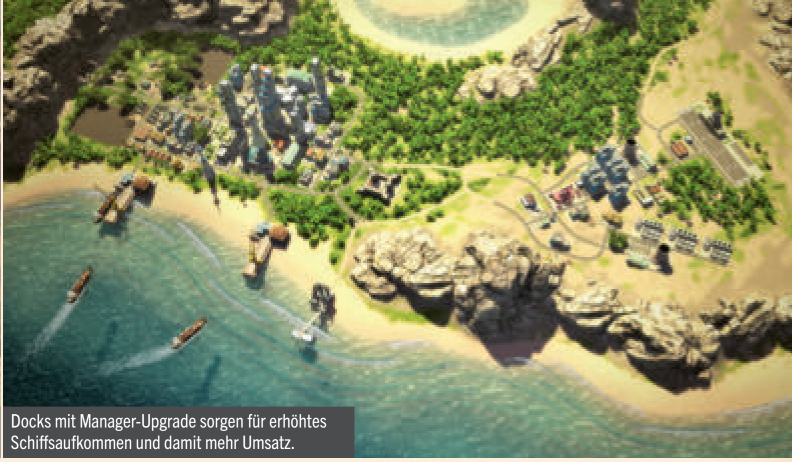
Fast wie *Sim City*: Im vierten Zeitalter, der Moderne, bestimmen futuristische Wolkenkratzer das Stadtbild.



Wenn ihr wollt, bleiben die Gebäude aus früheren Epochen stehen. Städtebaulicher Mix ist also möglich.



Baustellen und dazugehörige Kräne (Hintergrund) sind animiert und zeigen den Baufortschritt an.


Docks mit Manager-Upgrade sorgen für erhöhtes Schiffsaufkommen und damit mehr Umsatz.

sich vielleicht noch alte Baracken und Kirchen aus der Kolonialzeit befinden, während sich außerhalb nun Hochhäuser mit Hubschrauberlandeplätzen breit gemacht haben. Natürlich nur, wenn ihr die alten Gebäude auch stehen lasst. Alternativ könnt ihr sie auch abreißen und auf den frei werdenden Bauplätzen neue Gebäude errichten.

Verfassungsgebende Gewalt

Zudem schalten die auf die Kolonialzeit folgenden drei neuen Epochen Weltkriegsära, Kalter Krieg und Moderne auch Spielelemente frei. Das gilt nicht nur für Möglichkeiten, die Staatsform anzupassen, sondern auch für zusätzliche Gebäude und Einheiten. Den größten Einfluss auf eure Insel nehmt ihr jedoch mit der Gesetzgebung durch die Verfassung des Landes. So könnt ihr beispielsweise beim Wahlrecht entscheiden, ob alle Bürger wählen dürfen oder nur die Männer oder auch nur die Reichen. Gleiches gilt für die Kompetenzen von Polizei und Militär, die politischen Rechte der Bürger oder die Erlaubnis, Duldung oder das Verbot von Kinderarbeit. Gerade Letztgenanntes ist beispielsweise in der Kolonialzeit fast noch gang und gäbe, wohingegen eure politischen Beziehungen in der Moderne darunter leiden könnten, wenn ihr dieses ausbeuterische Relikt nicht abschafft. So entgehen euch möglicherweise lukrative Warentermingeschäfte, die andere Staaten immer wieder anbieten – falls ihr in deren Augen nicht nur ein politisch, sondern auch wirtschaftlich potenter Handelspartner seid.

Doch haben solche verlockenden Aufträge auch Nachteile und ihr solltet euch gut überlegen, diese wirklich abzuschließen. Auf eure Beziehungen zur USA sollten dauerhafte Stahl-Exportlieferungen an die Russen in der Weltkriegsära nicht nur befremdlich wirken, sondern könnten gar eine handfeste Krise heraufbeschwören. Dann gilt es abzuwägen, ob das von den Amerikanern erwirtschaftete Geld die entzogene Liebe der Russen und ihre direkten Auswirkungen auf euren Inselstaat wirklich ausgleichen. Abgesehen davon: Lohnt es sich wirklich, die alte Stahlproduktion für diesen Großauftrag noch einmal aufzurüsten, um ihn überhaupt erfüllen zu können?

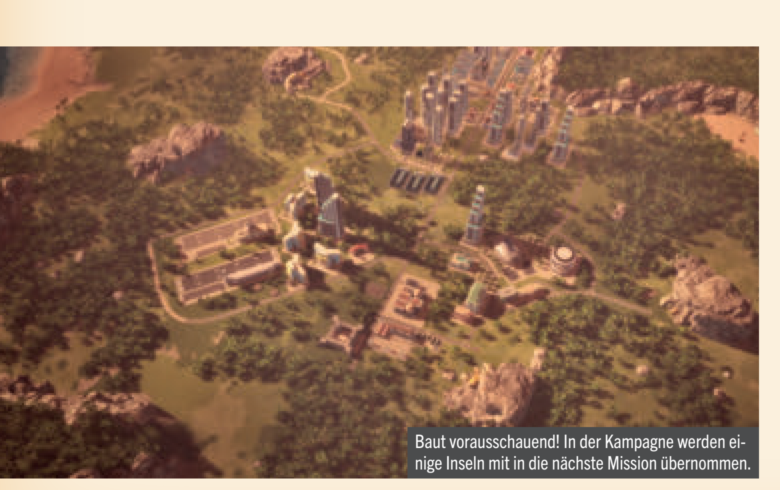
Als Herrscher in *Tropico 5* kann man auch mehrere Schiffe besitzen und sich eine eigene Handelsflotte aufbauen. Und auch hier stehen schwierige Entscheidungen an. Ist es rentabel, einen lukrativen Job anzunehmen, wenn man dafür aber zu einer weit entfernten Nation schippern muss, anstatt nur einen Abstecher ins Nachbarland zu unternehmen?

Alle Entscheidungen in *Tropico 5* wirken sich nicht nur auf die Wirtschaft und eure Beliebtheit in der Bevölkerung, sondern auch auf die Beziehung zu anderen Staaten und die Weiterentwicklung eures Landes aus. Denn nicht nur die Außenpolitik wird von ihnen beeinflusst, auch in eurem Land gibt es wieder viele Fraktionen, die Wünsche äußern. Werden sie erfüllt, ist euch deren Unterstützung sicher. Denn nach der Wahl ist bekanntlich vor der Wahl. Eurer Wahl zum neuen Staatsoberhaupt. Solltet ihr sie denn gewinnen …

Jetzt auch mit Mehrspielermodus

Die 15 Missionen der Kampagne spielen auf zehn verschiedenen Inseln und decken alle vier Epochen vom 19. bis zum 21. Jahrhundert ab. In einigen Missionen wird die vorher gebaute Insel inklusive der errichteten Infrastruktur dann in die nächste übernommen.

Auch das freie Spiel im Sandboxmodus wurde durch mehr Inhalt und die Verwendungsmöglichkeit der eigenen geschaffenen Dynastie kräftig aufgebohrt, versprach uns Produzent Bisser Dyankov und nannte beispielsweise größere Inseln – egal ob vorgefertigt oder zufällig generiert. Zusätzlich bekommt *Tropico* nun auch einen Mehrspielerpart – eine absolute Neuerung der Serie. Dabei kümmert sich jeder der bis zu vier Mitspieler um seine eigene Insel – und zwar entweder kooperativ oder gegeneinander. Wir dürfen gespannt sein, wie genau dann das Balancing funktionieren wird, wenn sich konkurrierende Spieler in verschiedenen Epochen befinden, denn das soll es durchaus geben. ❑


Baut vorausschauend! In der Kampagne werden einige Inseln mit in die nächste Mission übernommen.

„Viele sinnvolle Verbesserungen. Das könnte der beste Serienteil werden."

Marc Brehme



Es scheint, als könnte Haemimont sein Versprechen einlösen, *Tropico 5* größer, besser und tiefgehender als je zuvor zu machen. Durch die vielen Optionen bietet das Spiel die Möglichkeit, den Spielverlauf ganz an individuelle Vorlieben anzupassen. Letztlich gibt es kein Richtig oder Falsch. Ob ihr als verhasster Sklaventreiber sogar die moderne Zeit im goldenen Palast bestreitet oder versucht, als Gutmensch eine bessere Welt zu schaffen, liegt ganz bei euch. Haemimont sollte allerdings darauf achten, die richtige Balance aus forderndem Tiefgang und Einsteigerfreundlichkeit zu finden.

GENRE: Aufbau-Simulation
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Haemimont Games
TERMIN: 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Stadtstrecken wirken enorm authentisch – entsprechend regnet es in London gerne mal. Auch Nachtrennen wird es geben.

World of Speed

Von: Thorsten Küchler

Wohltätiges von den *Project CARS*-Machern: ein kostenloses Online-Rennspiel!

Alonso findet es doof, Vettel auch und Otto Normalspieler erst recht: Gleich nach dem Start von der rabiaten Konkurrenz gerammt, Auto im Kiesbett, keine Chance mehr auf den Sieg. Genau diesen Frustmoment wollen die Slightly Mad Studios mit ihrem neuesten Werk vermeiden: Im kostenlosen Online-Rennspiel *World of Speed* zählt nämlich nicht nur der Sieg – auch Hinterherfahrer können punkten. Möglich wird dies durch ein flexibel-generöses Erfahrungspunktesystem: Ob Drift, Überholmanöver oder Windschattenfahren – jede Aktion wird mit einer Handvoll Zählern belohnt.

Die Autoclub-Revolution

Entsprechend seiner individuellen Stärken kann jeder Pilot Teil eines gut geölten Teams werden: Bei den Online-Rennen treten stets Clubs gegeneinander an, und nur wer seine Truppe taktisch agieren lässt, geht als Sieger vom Asphalt. Die eigentliche Raserei gibt sich betont simpel – inklusive kräftiger Arcade-Schlagseite: Sowohl mit Tastatur als auch mit einem Gamepad oder einem Lenkrad lassen sich die gutmütig reagierenden Lizenz-Karossen von Mercedes & Co. locker kontrollieren. Und spätestens beim Turbo-Button wissen Simulationsfanatiker: *World of Speed* ist nicht realistisch, sondern diplomatisch.

Stadt, Land, Bleifuß

Die bislang gezeigten Strecken wirken wie aus einem Weltreise-Bildband: So heizt man beispiels-



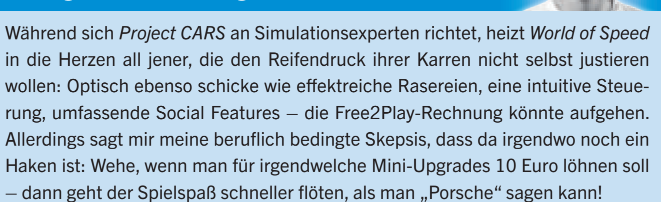
Ein Schadensmodell war bei unseren Proberennen noch nicht integriert, wäre aber auch schade um die schicken Sportwagen.

Auf dem Airfield stehen Container und Kräne (im Hintergrund zu erkennen) herum – perfekt, um Mutproben zu veranstalten.



Der Verein mit dem Hai-Logo residiert in einem eigenen Clubhaus nahe der Strecke (Bild oben). Das darf aber nur, wer den Schauplatz gegen andere Teams gewonnen und auch verteidigt hat. Jeder Fahrer hat zudem einen Online-Avatar (Bild unten), mit dem man durch die Clubhäuser und Garagen spazieren kann.

weise am Londoner Big Ben vorbei, über den Roten Platz in Moskau und durch die Gassen der Steueroase Monte Carlo – klassische Pisten wie Brands Hatch und Laguna Seca wird es ebenfalls geben. Diese internationalen Schauplätze sind aber nicht nur schicke Staffage: Mit seinem Online-Club kann man an Spezialveranstaltungen teilnehmen und so um den Besitzanspruch der jeweiligen Strecke kämpfen. Wer ein Territorium dominiert, darf dort wiederum ein schickes Clubhaus samt Showroom und interaktiver Chat-Lobby errichten. Wenn die gesellige Motoren-Mannschaft mal gerade keine Lust auf Wettbewerbe hat, lohnt sich ein Ausflug zum Airfield: Dieses frei befahrbare Areal ist eine Art Spielplatz für Hubraumhelden – entsprechende Challenges wie „Drifte 500 Meter am Stück" geben dem anarchischen Geheize einen motivierenden Rahmen. Apropos Rahmen: Aktuell ist noch unklar, wie Slightly Mad das Free2Play-Rennspiel gegenfinanzieren will. Der Spiel-Download sowie alle zukünftigen DLCs werden gratis sein, zu kostenpflichtigen Upgrades und Ähnlichem will man sich „erst in ein paar Monaten äußern". Hoffen wir auf ein faires Bezahlmodell … ❑



„Schick, simpel, gratis: Diesem Racing-Gaul schau ich gern ins Maul!" *Thorsten Küchler*

Während sich *Project CARS* an Simulationsexperten richtet, heizt *World of Speed* in die Herzen all jener, die den Reifendruck ihrer Karren nicht selbst justieren wollen: Optisch ebenso schicke wie effektreiche Rasereien, eine intuitive Steuerung, umfassende Social Features – die Free2Play-Rechnung könnte aufgehen. Allerdings sagt mir meine beruflich bedingte Skepsis, dass da irgendwo noch ein Haken ist: Wehe, wenn man für irgendwelche Mini-Upgrades 10 Euro löhnen soll – dann geht der Spielspaß schneller flöten, als man „Porsche" sagen kann!

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
PUBLISHER: Slightly Mad Studios
TERMIN: 2014

EINDRUCK **GUT**

DIE RENNSPIEL-DNA VON WORLD OF SPEED



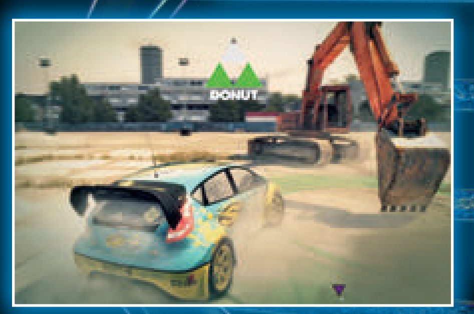
Arcade

Turbostarts, Nitro-Boosts, lässige Drifts, rabiate Rempeleien, ein ratternder Erfahrungspunktezähler: *World of Speed* erhebt keinerlei Anspruch auf Realismus und erinnert vom Fahrmodell her stark an die *Burnout*-Serie.

Multiplayer

Die Entwickler nennen in Sachen Mehrspieler *Call of Duty* als Hauptinspirationsquelle. Was seltsam klingt, ergibt bei genauem Hinsehen Sinn: Denn die Teammitglieder in *World of Speed* müssen sich absprechen und unterschiedliche Rollen einnehmen, um zu siegen.





Spielplatz

Container, Challenges, crazy Manöver: Das Airfield hat man geradezu frech bei *DIRT 3* geklaut. Allerdings kann man in *World of Speed* auch gemeinsam mit seinen Club-Kollegen über den abgesperrten Flughafenbereich brettern.

Clubkultur

Rennspiele sind normalerweise eine Sache für Solisten, aber auch die *Forza*-Serie setzte stets auf Clubkultur: Sich zu einer rasenden Mannschaft zu verbinden, Fahrzeuge zu teilen und ein eigenes Teamlogo zu entwerfen – das kann enorm motivieren.





Strecken

Gran Turismo macht es vor, *World of Speed* macht es nach: Kurse durch berühmte Städte versprühen ihren ganz eigenen Charme und haben einen gesteigerten Wiedererkennungswert. Wir sind gespannt, welche Metropolen Slightly Mad Studios als DLCs nachliefert.

Online

Auch *Need for Speed World* bietet Free2Play-Raserei mit kostenpflichtigen Mikrotransaktionen – sieht allerdings grafisch nicht so schick aus wie *World of Speed* und wirkt insgesamt uninspirierter und durchkalkulierter.





Ein Duell Jäger gegen Krieger, das schon bald ein unrühmliches Ende für unseren Gegner (oben) nehmen wird. Nur noch den geschwächten Spott-Diener (erkennbar am Schild um das Porträt) mit einem einzigen Lebenspunkt aus dem Weg räumen – und wir sind durch!

WARUM KEIN TEST?

Auch wenn *Hearthstone* mittlerweile für die breite Masse zugänglich ist, das Balancing gegenüber der Closed Beta deutlich verbessert wurde und Blizzard auch schon Geld damit verdient: Fertig ist *Heroes of Warcraft* noch lange nicht.

AUF PCGAMES.DE halten wir euch natürlich auf dem Laufenden, was die Entwicklung von Hearthstone angeht.

Hearthstone – Heroes of Warcraft

Von: Wolfgang Fischer

Die Open Beta ist da: Blizzards kostenloses Kartenspiel ist massentauglich.

Vor knapp einem halben Jahr berichteten wir in der PC-Games-Ausgabe 10/13 ausführlich über Blizzards Free2Play-Kartenspiel *Hearthstone*. Basis für den damaligen Artikel war die kurz zuvor gestartete Closed-Beta-Phase von *Heroes of Warcraft*. Seitdem hat sich natürlich eine ganze Menge rund um den Titel getan. *Hearthstone* befindet sich Ende Januar 2014 in der Open Beta, mit anderen Worten: das kurzweilige Sammelkartenspiel ist zwar noch nicht hundertprozentig fertig, kann aber von jedermann kostenlos und ohne Einschränkungen gespielt werden. Wir haben uns kopfüber in die Open Beta gestürzt, unzählige Matches bestritten und verraten euch, ob es sich lohnt, *Hearthstone* auszuprobieren oder gar jetzt schon Geld für den Titel auszugeben.

Einsteigerfreundliche Duelle

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich auch in der Open Beta nichts geändert. Ihr tretet mit einem von neun klassischen *Warcraft*-Helden gegen andere menschliche Spieler oder die KI in etwa 10 Minuten dauernden, strategischen Kartenduellen an. Die Matches in *Hearthstone* erinnern stark an andere Sammelkartenspiele wie *Magic: The Gathering*, fallen aber deutlich einsteigerfreundlicher und nicht ganz so komplex wie bei der Konkurrenz aus.

Jeder der neun Helden repräsentiert eine andere Klasse und verfügt über eine besondere Heldenfähigkeit: Der Krieger Garrosh Höllschrei bufft sich auf Wunsch mit zwei zusätzlichen Rüstungspunkten, Paladin Uther Lichtbringer ruft einen Mitstreiter herbei und Schamane Thrall beschwört zufällige Stärkungstotems. Darüber hinaus verfügt jeder Held über eine ansehnliche Sammlung an Basiskarten, die ihr für jede Klasse erst einzeln freispielen müsst, indem ihr mit dem Helden Matches bestreitet.

Über 300 Spielkarten

Neben den Basiskarten gibt es noch ein Sortiment aus Profikarten, aus dem sich alle Charaktere bedienen dürfen. Ein paar davon schenkt euch Blizzard zum Start eurer Karriere als *Hearthstone*-Kartenhai. Weitere dieser, in verschiedene Qualitäts- oder Seltenheitsstufen (weiß = gewöhnlich, blau = selten, lila = episch und orange = legendär) unterteilten, Profikarten könnt ihr in Kartenpackungen für die Spielwährung Gold oder reales Geld kaufen (siehe Extrakasten „Nur Bares ist Wahres?"). Ein Paket kostet 100 Goldstücke (umgerechnet etwas mehr als einen Euro) und enthält immer fünf Karten, von denen eine mindestens von blauer Wertigkeit ist.

Goldstücke bekommt man übrigens für Erfolge in der Arena (siehe Extrakasten „Glücksspiel: Die Arena"), erspielte Erfolge (z.B. 100 Spiele bestreiten) oder für absolvierte Tagesquests. Diese sind mittlerweile auch deutlich abwechslungsreicher und differenzierter als zu Zeiten der Closed Beta. Außerdem dürfen


Noch ist ganz schön viel los auf dem Schlachtfeld, doch gleich wird abgeräumt. Der gegnerische Schamane hat keine Karten mehr auf der Hand und ist dadurch schon jetzt im Nachteil.

NUR BARES IST WAHRES?

Hearthstone ist kostenlos spielbar, die Frage ist: wie gut? Lohnt es sich, dafür jetzt schon Geld auszugeben?

Wenn man über Free2Play-Spiele spricht, dann ist natürlich Pay2Win (Geld bezahlen, um Erfolg zu garantieren) immer ein großes Thema. Bei Hearthstone *habt ihr Vorteile, wenn ihr Geld für Kartenpackungen ausgebt. Diese versorgen euch nach dem Zufallsprinzip mit neuen Karten, wobei ihr natürlich nicht benötigte Karten entzaubern könnt, um Arkanstaub zu erhalten. Aber egal, wie viel Geld ihr in* Hearthstone *ausgebt, eine Siegesgarantie ist damit keineswegs verbunden. Ihr müsst dennoch ein schlagkräftiges, auf eure Klasse abgestimmtes Deck zusammenstellen und in Duellen die richtigen taktischen Entscheidungen treffen. Blizzard langt für neue Kartenpakete übrigens ordentlich hin: 1 Kartenpaket bekommt ihr für 100 Goldstücke, größere Mengen könnt ihr nur mit realem Geld kaufen. Dabei gilt: je größer das Kartenpaket, desto günstiger der Preis pro Packung. Bei 40 Packungen für 44,99 Euro entspricht das einem Einzelpreis von etwa 1,13 Euro pro Packung.*



Quests, die euch nicht gefallen, mittlerweile auch abgebrochen werden.

Entzaubern leicht gemacht

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, um an zusätzliche Profikarten zu kommen: ihr könnt sie euch einfach mittels Arkanstaub herstellen. Letzteren erhaltet ihr, indem ihr Profikarten entzaubert, die ihr nicht benötigt. Wie viel Arkanstaub dabei rausspringt, hängt wiederum davon ab, wie selten die entzauberte Karte ist. Ein Beispiel: gewöhnliche Karten bringen beim Auseinandernehmen 5 Arkanstaub, kosten euch in der Herstellung aber 40. Noch schlimmer ist es bei äußerst mächtigen epischen Karten. Hier kostet die Herstellung 1.600 Staubpartikel, eine Entzauberung solcher Schmuckstücke bringt aber gerade mal 400 Arkanstaub ein. Bedeutet: es dauert eine ganze Weile, bis man sich solche Spirenzchen leisten kann. Anfänger sollten sich darauf beschränken, weniger seltene Karten herzustellen, die in möglichst viele Kartensets (Decks) passen.

Die Qual der Kartenwahl

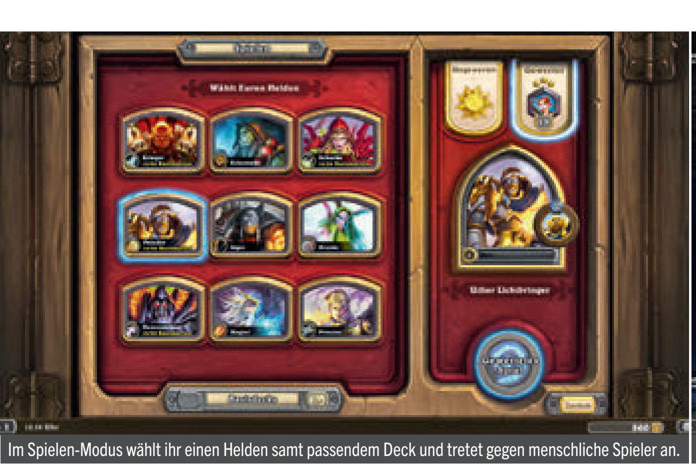
Die Zusammenstellung eines Decks ist eine echte Kunst. Aus den zur Verfügung stehenden Basis- und Profikarten stellt ihr euch eine aus 30 Karten bestehende Sammlung zusammen. Hier kommt es besonders darauf an, dass sich die klassenspezifischen Basiskarten und die Profikarten möglichst gut ergänzen und Synergien bilden. Beim Magier, der auf den Wert Zaubermacht setzt, sind das beispielsweise Karten, die diese Zaubermacht erhöhen. Jäger packen ihr Deck mit möglichst vielen Wildtieren voll, weil sie dafür besonders mächtige Stärkungszauber im Basisbereich besitzen. Ebenfalls wichtig: nicht zu viele Karten ins Sortiment nehmen, die man erst im späteren Spielverlauf eines Duells nutzen kann, weil man sonst nicht optimal auf die Aktionen des Gegenübers reagieren kann.

Taktischer Tiefgang

Hat man ein schlagkräftiges Deck zusammen, kann man sich getrost in ein Duell stürzen. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Helden von 30 Lebenspunkten auf null herunterzuprügeln, daran hat sich selbstverständlich nichts geändert. Nach der Wahl eures Helden schlägt euch das Spiel zufällig ein paar Startkarten vor, die ihr nach Belieben abwählen dürft – natürlich ohne Garantie, dass die neuen, ebenfalls zufällig gezogenen Karten besser passen. Und dann geht's auch schon los. Abwechselnd mit eurem Gegenüber habt ihr nun die Möglichkeit, eure Karten auszuspielen. Jeder Held verfügt über 30 Lebenspunkte. Verliert man diese, ist auch das Match verloren. Schaden auf den Gegner verursacht ihr mit Diener- und Zauberkarten. Diener sind Kreaturen, die ihr auf das Schlachtfeld führt. Sie verfügen in vielen Fällen über Spezialfähigkeiten, die *Hearthstone* trotz des leicht erlernbaren Gameplays eine beachtliche taktische Tiefe verleihen. Jeder Diener ist definiert durch Lebenspunkte und einen Angriffswert.

Einfach nur magisch

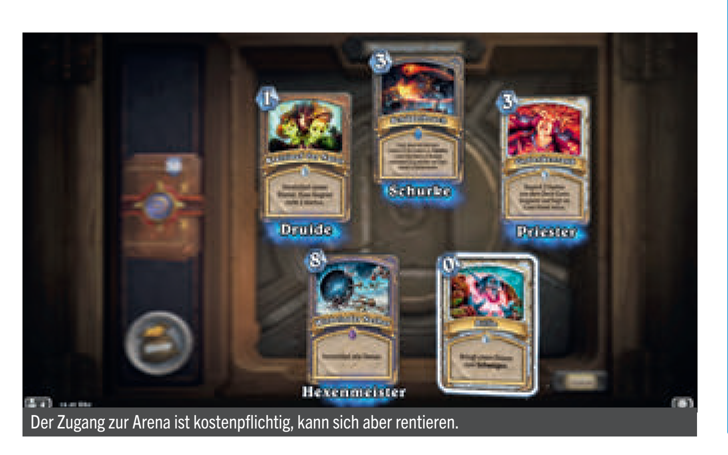
Auch die Zauberkarten sind mit diversen Fähigkeiten und Effekten ausgestattet. Sie ermöglichen euch beispielsweise, feindliche Diener ihrer Fähigkeiten zu berauben, erhöhen den Schaden eurer eigenen Kreaturen oder statten euren Helden mit Waffen aus. Welche Karten man in welcher Runde spielt, hängt vom zur Verfügung stehenden Mana ab und natürlich von den Manakosten der jeweiligen Karte. Die Anzahl der Manapunkte steigt stets an, überschreitet aber nicht den Wert 10. In jeder Runde bekommt ihr


Im Spielen-Modus wählt ihr einen Helden samt passendem Deck und tretet gegen menschliche Spieler an.



Bevor ein Duell beginnt, werden euch Startkarten vorgeschlagen. Diese darf man nach Belieben ersetzen.

Das Öffnen von Kartenpaketen ist hübsch inszeniert, die Spannung über die Inhalte ist fast greifbar.



Der Zugang zur Arena ist kostenpflichtig, kann sich aber rentieren.

GLÜCKSSPIEL: DIE ARENA

Der interessanteste Spielmodus von Hearthstone ist gleichzeitig der umstrittenste und meistdiskutierte.

150 Goldstücke (In-Game-Währung) oder 1,79 Euro verlangt Blizzard für den Zugang zur Arena. Dort duelliert man sich wie im Spielen-Modus mit menschlichen Gegnern, aber unter ganz anderen Voraussetzungen. Während ihr in gewerteten Spielen mit eurem selbst erstellten Deck gegen gleich starke Gegner antretet, kann es in der Arena schon passieren, dass man echten *Hearthstone*-Profis begegnet. Denn in der Arena basiert viel auf Zufall. Ihr bekommt drei zufällig ausgewählte Charaktere vorgeschlagen und müsst dann sukzessive in 30 Auswahlrunden ein Deck für euren Helden erstellen. Ihr bekommt in jeder Runde drei Karten vorgeschlagen und müsst euch für eine davon entscheiden. Dabei solltet ihr immer die Manakostenverteilung im Auge haben. Viele teure und mächtige Karten sind zwar im späteren Verlauf einer Partie schön. Das alles bringt euch aber nichts, wenn ihr gar nicht dazu kommt, sie zu spielen. Voraussetzungen für ein erfolgreiches Spiel in der Arena sind also nicht nur intensive Kenntnisse der gespielten Klasse, sondern auch eine gehörige Portion Glück bei der Karten- und Gegnerzuteilung. Bis zu zwölf Siege könnt ihr hier einfahren, nach drei Niederlagen ist aber Schluss und das kann oft erschreckend schnell gehen. Der Grund, warum man dennoch die Arena spielen sollte, ist schnell erklärt. Erfolge werden stets gut belohnt. Schon ab drei Siegen erhaltet ihr so viel Kartenpackungen, Arkanstaub oder Gold, dass sich das Risiko gelohnt hat.


Der Zugang zur Arena ist kostenpflichtig, kann sich aber rentieren.

mindestens eine neue Karte auf die Hand. Sobald ihr keine Karten mehr in eurem Deck habt, setzt ein sogenannter Erschöpfungszustand ein, der eurem Helden ständig Schaden zufügt, um sicherzustellen, dass es auch wirklich einen Sieger gibt. In der Regel dauern Gefechte aber nicht so lange, schließlich könnt ihr mit der maximalen Anzahl an Manapunkten ab Runde 10 die richtig dicken Brummer ausspielen, die nicht selten das Schlachtglück zu euren Gunsten wenden.

Plattformübergreifendes Gameplay
Die Spielmodi haben sich seit dem Start der Closed Beta nicht großartig verändert. Im Üben-Modus könnt ihr eure Fähigkeiten im Kampf gegen KI-Gegner trainieren und so herausfinden, wie gut eure Decks funktionieren. Im Spielen-Modus tretet ihr dann gegen menschliche Gegner in ungewerteten oder gewerteten Matches an. Der Unterschied liegt darin, dass ihr in Duellen mit Wertung im Rang aufsteigen und euch so mit stärkeren Kontrahenten messen könnt. In der Arena wird euer Können dann auf eine echte Probe gestellt, da ihr sukzessive ein Deck aus Kartenvorschlägen zusammenstellt, mit denen ihr dann gegen andere menschliche Spieler antretet. Mehr dazu in obigem Extrakasten. Was dem Spiel aktuell noch fehlt, sind zusätzliche Beschäftigungsmöglichkeiten für Einzelspieler. Hier hat Blizzard versprochen, durch Questreihen und Szenarien für Abhilfe zu sorgen. Ebenfalls für die nahe Zukunft angekündigt sind Versionen für iPad- und Android-Tablets. Da *Hearthstone* plattformübergreifend angelegt ist, müsst ihr nicht mal einen neuen Account anlegen, um mit euren Helden auf dem Tablet zu spielen. ❑

FAKTEN



GENRE:
Strategie
ENTWICKLER:
Blizzard Ent.
PUBLISHER:
Blizzard Ent.
TERMIN:
Noch nicht bekannt

- Strategisches, rundenbasiertes Free2Play-Sammelkartenspiel mit *Warcraft*-Lizenz
- Neun spielbare Charakterklassen, über 300 Spielkarten
- Erstklassige deutsche Version
- Erscheint in Kürze auch für iPad und Android-Geräte mit Cross-Plattform-Play

„Stimmungsvolle Kartenschlachten mit viel Entwicklungspotenzial." *Wolfgang Fischer*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Die komplett eingedeutschte Open-Beta-Fassung von *Hearthstone*, die seit Ende Januar 2014 verfügbar ist. Davor haben wir schon mehrere hundert Matches in der Closed Beta bestritten.

PRO & CONTRA

- ⊞ Kurzweilige, schnelle Kartenduelle mit enormem Suchtfaktor
- ⊞ Tolle, stimmungsvolle Präsentation
- ⊞ Schnell zu erlernen, dennoch bemerkenswerter strategischer Tiefgang
- ⊞ Sehr gut ohne Einsatz von realem Geld spielbar
- ⊟ Arena-Matches sind ein ziemliches Glücksspiel und dafür recht kostspielig
- ⊟ Kartenpakete sind mit ca. 1,20 Euro pro Paket etwas teuer
- ⊟ Aktuell noch zu wenig Spielmodi und etwas zu wenig Spielkarten

WERTUNGSTENDENZ 0  85-90 100

Hearthstone hat mich vom ersten Moment an begeistert und daran hat sich in den letzten Monaten nichts geändert. Vor *Heroes of Warcraft* hatte ich mit Kartenspielen überhaupt nichts am Hut. Ich würde mir zwar in Sachen Spielmodi ein wenig mehr Abwechslung wünschen, aber auch in der aktuellen Open-Beta-Fassung macht der Titel schon riesig Spaß. Das liegt vor allem daran, dass Blizzard das Balancing der neun herrlich unterschiedlichen Klassen hervorragend hinbekommen hat. Toll finde ich auch, dass Spieler, die kein Geld für das kostenlos spielbare *Hearthstone* ausgeben wollen, nicht komplett in die Röhre gucken und sich durch intensives und gutes Spielen einiges selbst erarbeiten können. Mich stört es auch nicht, dass *Hearthstone* aktuell nur etwa 300 Karten bietet. Der taktische Tiefgang stimmt und die tolle Präsentation lässt eh jeden Konkurrenztitel schlecht aussehen.

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



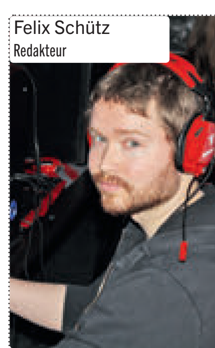
Ist immer noch entsetzt ...
... dass die Redakteure mit 6:1 Stimmen das geliebte *Half-Life 2* aus dem Einkaufsführer verbannt haben. Solche Spiele sind wie ein Joghurt: Auch wenn das Haltbarkeitsdatum längst überschritten wurde, kann's immer noch lecker sein.
Denkt deshalb drüber nach ...
... die „EKF"-Demokratie abzuschaffen und durch ein einfaches Chefredakteurs-„Basta!" zu ersetzen.
Lässt besser die Finger von ...
Hearthstone. Teufelszeug!

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



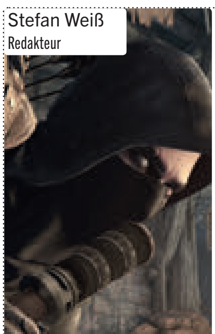
Bedankt sich ganz herzlich:
bei Frau Fröhlich, die mit der unbedachten Frage „Kannst du *Heroes of Warcraft* übernehmen?" für einen schlimmen *Hearthstone*-Suchtrückfall gesorgt hat. Großes Kino, Frau F!
Zuletzt durchgespielt:
Dank *Hearthstone* nicht so viel wie erhofft. Für *The Witcher 1 & 2* hat es dennoch gereicht.
Ist fündig geworden:
in Sachen künftiges Domizil der Familie Fischer

Felix Schütz
Redakteur



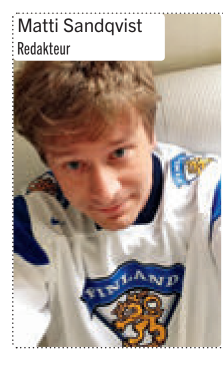
Zuletzt durchgespielt:
Grim Fandango, Castlevania: Lords of Shadow 2, Rymdkapsel, Wolfenstein (2009)
Beschäftigt sich derzeit mit:
Assassin's Creed 4 und *Strider* (Xbox 360). In Kürze dann auch *Shadowrun Dragonfall* und *Southpark: Der Stab der Wahrheit*.
Verflucht herzlich:
den Nürnberger und Fürther Wohnungsmarkt.
Fragt sich:
ob er trotz seiner Stealth-Abneigung eine Runde in *Thief* wagen soll.

Stefan Weiß
Redakteur



Kommt nur noch ...
verhüllt und maskiert in den Verlag. Die Kollegen wundern sich, warum er nur noch die Fenster benutzt, um die Redaktion zu betreten/verlassen.
Liest seit Neuestem:
Spielbücher wie *Lone Wolf* oder *Sorcery* (danke, Felix!) auf dem iPad.
Verabschiedet sich ...
für gut einen Monat vom Redaktionsleben und wünscht seinen Kollegen nur das Allerbeste für die kommende Produktion.

Matti Sandqvist
Redakteur



Drückt die Daumen:
für die finnische Eishockey-Mannschaft – eine Goldmedaille aus Sotschi ist das Ziel, auch wenn der Austragungsort der Spiele ein wenig bedenklich ist.
Zieht um:
und muss höchstwahrscheinlich einige Wochen ohne Internet auskommen – autsch!
Spielt deshalb offline:
The Wolf Among Us (Episode 2), *Assassin's Creed 4* und *Castlevania: Lords of Shadow 2*

Peter Bathge
Redakteur



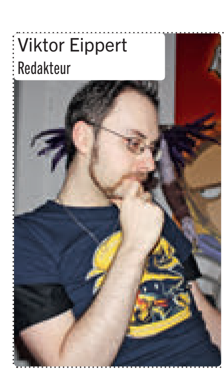
Litt an Lustlosigkeit:
und konnte sich seit Jahresbeginn nie so richtig zum konzentrierten Spielen aufraffen. Hat lieber Serien geschaut: *Grimm*, *Once Upon a Time*, *Homeland*, *Castle* und *Boardwalk Empire*. Schön war's.
Spielte trotzdem rein in:
Broken Age, *Saboteur*, *Civilization 5*, *Jazzpunk*, *The Lego Movie Videogame* und *Age of Wonders 3* (Beta).
Widmet sich in Kürze:
Thief. Kollege Weiß hat ihn furchtbar neugierig gemacht.

Marc Brehme
Redakteur



Spielte:
Might & Magic X Legagy, *Assassin's Creed: 4: Black Flag*, *Assassin's Creed Liberation HD*, *Broken Age*, *The Wolf Among Us (Episode 2)*, *The Walking Dead (Staffel 2)*, *Batman: Arkam Origins – Blackgate* (PS Vita) und *Dungeon Keeper* (Android). Letzteres hielt er aber nur zwölfeinhalb Minuten aus.
Kaufte sich ...
mal wieder ein neues Auto. Auf dem Flohmarkt. Für einen Euro, und das für einen echten Klassiker!

Viktor Eippert
Redakteur



Fragt sich langsam:
wann denn endlich wieder ein neues *Siedler* kommt. Der siebte Teil ist jetzt immerhin schon knapp vier Jahre alt.
Ist positiv überrascht von:
Evolve. *Left 4 Dead* hat mich (wegen der Zombie-Thematik) nie interessiert. *Evolve* hingegen umso mehr.
Spielte:
The Banner Saga, *Age of Wonders 3* (Beta), *Hearthstone*, *Civ 5*, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (PS Vita), *Knack* (PS4)

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Freut sich:
dass der Winter, welcher hier zu seiner Freude nahezu schneelos war, sich nun endlich auch dem Ende zuneigt.
Ärgert sich:
dass er im Herbst noch viel Geld für neue Winterreifen ausgegeben hat, was ebenso sinnvoll war wie die Anschaffung einer Schneeschaufel.
Wundert sich:
dass es viele Menschen gibt, die in die App von *Dungeon Keeper* so unsäglich viel Geduld oder noch mehr Frischgeld investieren.

Sascha Lohmüller
Redakteur



Spielt:
neben dem ganzen neuen Zeug (PC, Vita, PS4, PS3) immer noch den *FM* und seit zwei Wochen wieder *WoW*. Warum auch immer. Adieu, liebe Freizeit!
Hört:
die aktuellen Scheiben von Watain und Månegarm in Dauerschleife. Weeeee aaaare the Sons of Waaaaar!
Interessiert sich:
diesmal nicht die Bohne für die Winterspiele. Wahrscheinlich weil auch die Bundesliga wieder läuft.

SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

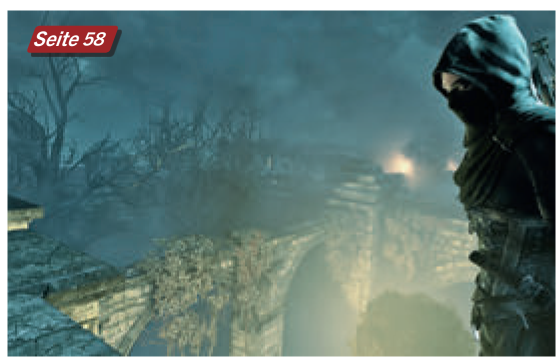
Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ACTION-ADVENTURE
THIEF



Der Reboot ist geglückt: Das neue *Thief* bietet dichte Atmosphäre, spielerische Freiheit und ein tolles Mittendrin-Gefühl. An *Dishonored* kommt das Schleich-Abenteuer zwar nicht ganz ran, doch für eine starke Wertung mit Award reicht's allemal.

ROLLENSPIEL
MIGHT & MAGIC X: LEGACY



Nachdem Ubisofts Rollenspiel monatelang als Early-Access-Fassung zugänglich war, nehmen wir endlich die fertige Version unter die Lupe: Mit enormem Umfang, taktischen Kämpfen, hohem Komfort und ganz viel Retro-Flair gelingt *Might & Magic* eine tolle Rückkehr.

INHALT

Action
Castlevania: Lords of Shadow 2 64
Octodad: Dadliest Catch 74
Thief 58

Adventure
1954: Alcatraz 76

Rollenspiel
Das Schwarze Auge: Blackguards... 72
Might & Magic X: Legacy 68

Strategie
Civilization 5:
The Complete Edition.................... 80
Total War: Rome 2 – Patch #9 81



ACTION-ADVENTURE
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Vom Glaubenskrieger zum Vampirfürsten: Nicht nur der Held hat sich gewandelt, auch das Gameplay von *Lords of Shadow 2* wurde gegenüber dem Vorgänger spürbar überarbeitet. Leider gingen dabei auch einige alte Stärken verloren.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Motivationskurve | Testversion: Xxxxxx | Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 78.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Der neue Garrett stellt sich uns im Test. Er zeigt Stärken der Vorgänger, hat aber auch mit ein paar Macken zu kämpfen.

Thief

Von: Stefan Weiß

Ein Spiel für erfahrene Diebe und solche, die es werden wollen.



Knapp zehn Jahre war er untergetaucht: Garrett, der in dunkles Leder gekleidete Meisterdieb mit Augenimplantat, stahl zuletzt 2004 in *Deadly Shadows* von den Reichen. Fans der Schleichspielreihe denken noch wehmütiger ans Debüt *Dark Project: Der Meisterdieb* und ans darauf folgende *The Metal Age* zurück. Im nun runderneuerten, mächtig aufpolierten vierten Ableger will Eidos Montreal die besten Elemente der Vorgänger möglichst vereinen. Schaffen die Entwickler es, einem PC-Klassiker neues Leben einhauchen, so wie bei *Deus Ex: Human Revolution*?

Die Stimmung passt!

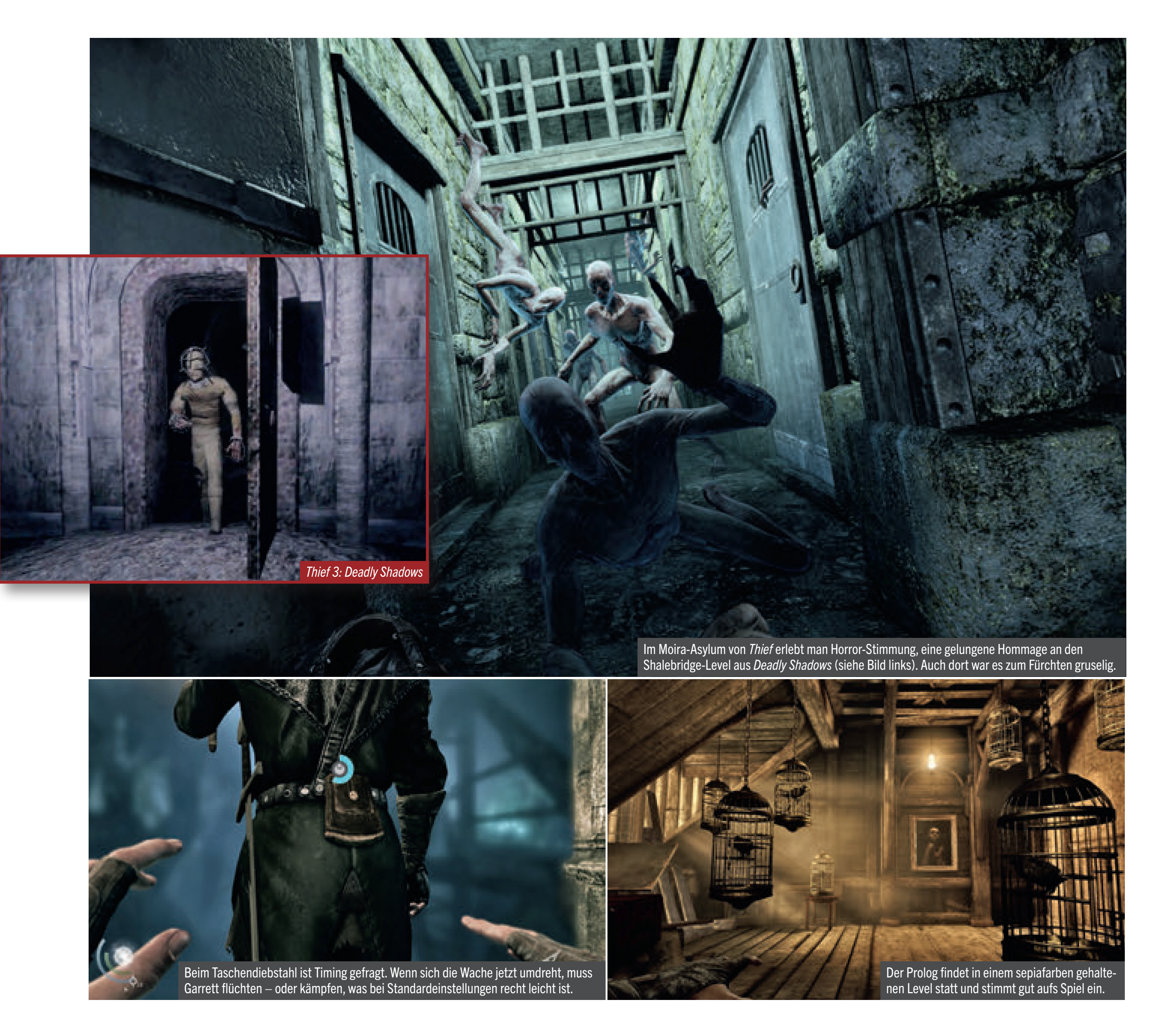
In Previews erlebten wir *Thief* bislang nur auf Konsole, für diese Ausgabe erreichte uns die PC-Review-Fassung, allerdings nicht in der finalen Version. Damit spielten wir zunächst den in acht Kapitel unterteilten Story-Modus in gut 21 Spielstunden komplett durch. Die gute Nachricht dabei ist: Im neuen *Thief* stecken eine Menge Spielelemente und Details, die uns an die Vorgänger erinnern. Das beginnt mit Orten, Namen, Symbolen und mystischen Hintergründen, welche schon in *Dark Project* für Spannung sorgten. Dazu erleben wir – ähnlich wie in *The Metal Age* – ein dunkles Steampunk-Szenario, das optisch problemlos auch als Showbühne für *Dishonored* dienen könnte. Und letztlich lässt die in mehrere Viertel aufgeteilte, sich dem Spieler nach und nach öffnende Stadt, nonlineare Streifzüge wie in *Deadly Shadows* zu. Bei der düster gehaltenen Grafik gefallen uns besonders die Licht-, Schatten- und Partikeleffekte. Oberflächentexturen zeigen bei naher Betrachtung jedoch mitunter verwaschene Züge. Das tut der ansonsten sehr gelungenen *Thief*-Atmosphäre jedoch keinen Abbruch.

Flott zu Fuß, aber etwas störrisch

Mithilfe von Maus und Tastatur scheuchen wir Garrett durch die verschachtelten Levels der Stadtbezirke. Das Mittendrin-Gefühl, das wir schon bei den Preview-Events auf der Konsole erlebten, bietet auch die PC-Fassung. Das klappt mit Maus und Tastatur weitestgehend gut. Was uns jedoch auffällt, ist, dass trotz Maximalanschlag für die Mausempfindlichkeit die Bewegungen etwas zu träge umgesetzt sind. Beim schwungvollen Springen über Objekte verändert sich außerdem die Kamerasicht oft abrupt zur Seite hin, was für leichte Desorientierung sorgt. Auch die Tatsache, dass man nur von ganz bestimmten Stellen an einer Kante hochspringen oder ein Seil ergreifen kann, gerät mitunter zur Fummelarbeit – insbesondere dann, wenn man von Wachen verfolgt wird und es heftig zur Sache geht. So manches Mal standen wir beispielsweise zu nahe an einem Sprungpunkt, Garrett verweigerte dann den Dienst, seinen Kletterhaken zu benutzen – „Zapp“ und schon hatten wir einen Armbrustpfeil der Wachen im Rücken. Für die Feinheiten der Steuerung ist daher etwas Einarbeitung nötig, am besten übt man dies mit aktiviertem Fokus und Anzeige der Interaktionstasten. Danach gelingt es aber selbst mit abgeschalteten Hilfsanzeigen, sich schnell und geschmeidig durch die Levels zu bewegen.

Komfort und Hilfe auf Wunsch

Thief enthält jede Menge moderne Gameplay-Elemente, die im Vorfeld bei skeptischen Fans jedoch Sorgenfalten auf die Stirn zeichneten. Da wäre etwa das Fokus-System zu nennen, eine Art magisches Hilfsmittel, mit dem Garrett sich das



Thief 3: Deadly Shadows

Im Moira-Asylum von *Thief* erlebt man Horror-Stimmung, eine gelungene Hommage an den Shalebridge-Level aus *Deadly Shadows* (siehe Bild links). Auch dort war es zum Fürchten gruselig.

Beim Taschendiebstahl ist Timing gefragt. Wenn sich die Wache jetzt umdreht, muss Garrett flüchten – oder kämpfen, was bei Standardeinstellungen recht leicht ist.

Der Prolog findet in einem sepiafarben gehaltenen Level statt und stimmt gut aufs Spiel ein.

Spiel erleichtern kann. Damit lassen sich etwa Interaktionsobjekte aufspüren oder es macht Garrett im Kampf effektiver. Ein Quest-Marker weist einem den Weg durch den verschachtelten Stadtaufbau. Obendrein gibt's eingeblendete Tastenanzeigen, die genau vorgeben, wann und mit welchen Keyboard- oder Gamepad-Knöpfen welche Aktion möglich ist. Einsteigerfreundlicher geht's kaum noch.

Doch was ist mit den altgedienten Dieben und Fans anspruchsvoller Kost? Für die geben wir in weiten Teilen Entwarnung – denn die Entwickler von Eidos haben etwas Entscheidendes richtig gemacht und das verbirgt sich hinter dem Begriff „Optionalität". Alle zuvor genannten Hilfen und auf benutzerfreundlich getrimmten Features lassen sich Stück für Stück deaktivieren. Allein für die Darstellung der Benutzeroberfläche stehen 18 Einstellungen zur Wahl, was man sich anzeigen lassen möchte. Wer keine Lust auf Fokus-Geschichten oder Tastatur-Anzeigen hat, sich nichts aus Minimaps oder Levelkarten, Fadenkreuz und Questmarker macht – bitte sehr, solche Elemente lassen sich jederzeit im Verlauf einer Mission abschalten. Wir haben im Test mehrfach unterschiedliche Konfigurationen ausprobiert und zum Vergleich auch noch mal die Vorgänger angespielt. Fazit: Wer die neuen Features dezent einsetzt, darf sich auf klassisches *Thief*-Feeling freuen. Dank der einstellbaren Hilfen ergeben sich auch weniger Frustmomente als in den Vorgängern.

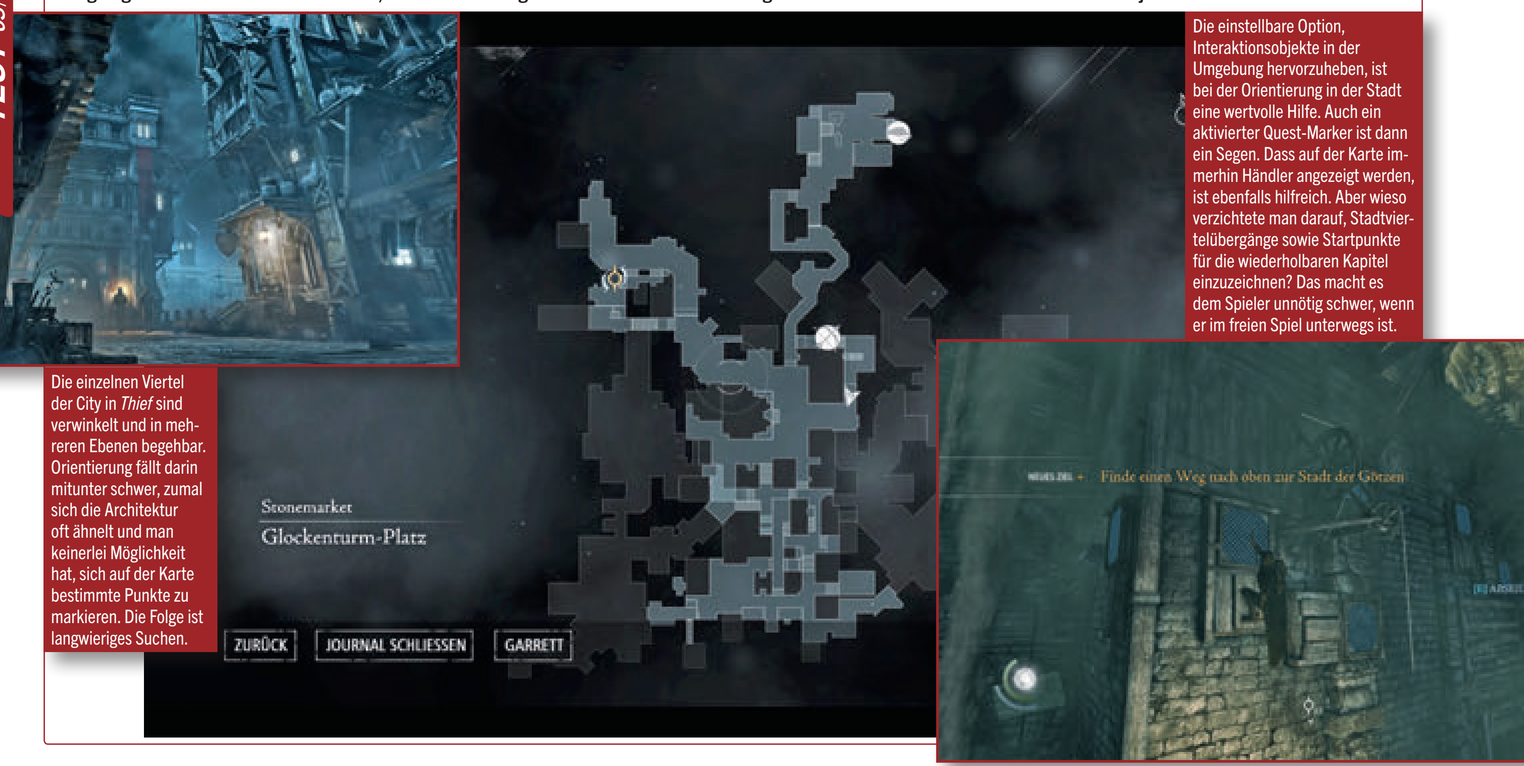
Andere Handicaps, wie etwa keine Speichermöglichkeit in einer Mission, oder zusätzliche Erschwernisse, wie etwa das Scheitern eines Auftrages, sobald man entdeckt oder verletzt wird, legt man zu Spielbeginn fest. Solche Parameter konnte man in den Vorgängern vor jeder Mission festlegen, im neuen *Thief* trifft der Spieler diese Entscheidung einmalig für einen kompletten Spieldurchgang, was etwas schade ist.

Eine Diebesgeschichte

Als dramaturgischen Einstieg wählt *Thief* den Verlust von Garretts „Berufskollegin" Erin, gefolgt von einer längeren Abwesenheit des Meisterdiebs. Jetzt kehrt Garrett in die völlig veränderte City zurück, um Fragen zu beantworten – was hat es mit den Umständen von Erins Tod auf sich, welche Rolle spielt die geheimnisvolle Urkraft, von der im Prolog die Rede ist. Welche Pläne haben der finstere Stadtbaron und der in der Stadt herrschende Widerstand? Die wichtigsten Story-Elemente gibt Garrett stets in trockenen, fast nüchtern erzählten Kommentaren wieder. Hier und da gibt es cineastische Zwischense-

LOST IN THE CITY? – ORIENTIERUNG (NICHT IMMER) LEICHT GEMACHT!

Garretts Arbeitsumfeld ist eine in mehrere Stadtviertel unterteile Stadt. Angefüllt mit Häuserschluchten, verwinkelten Gassen und viel Raum zum Klettern. Obendrein gibt es zig begehbare Gebäude zu entdecken, um so Abkürzungen zu nutzen oder um Diebesgut einzuheimsen. Übersichtlich ist das Ganze jedoch nicht.



Die einstellbare Option, Interaktionsobjekte in der Umgebung hervorzuheben, ist bei der Orientierung in der Stadt eine wertvolle Hilfe. Auch ein aktivierter Quest-Marker ist dann ein Segen. Dass auf der Karte immerhin Händler angezeigt werden, ist ebenfalls hilfreich. Aber wieso verzichtete man darauf, Stadtviertelübergänge sowie Startpunkte für die wiederholbaren Kapitel einzuzeichnen? Das macht es dem Spieler unnötig schwer, wenn er im freien Spiel unterwegs ist.

Die einzelnen Viertel der City in *Thief* sind verwinkelt und in mehreren Ebenen begehbar. Orientierung fällt darin mitunter schwer, zumal sich die Architektur oft ähnelt und man keinerlei Möglichkeit hat, sich auf der Karte bestimmte Punkte zu markieren. Die Folge ist langwieriges Suchen.

quenzen mit wichtigen Charakteren, hübsch inszeniert und schön anzuschauen. Wie für die *Thief*-Reihe üblich, gehören auch mystische Abschnitte zur Geschichte, wie etwa Traumsequenzen, die Garrett absolviert, oder Flashback-Szenen. Die Story ist spannend genug, um den Spieler neugierig zu machen, wie es weitergeht. Zum Ende hin bleiben aber auch etliche Fragen offen, nicht alles ist in sich schlüssig erklärt oder gar beantwortet – Fortsetzung folgt?

Kleinere Geschichten erlebt man anhand von Textdokumenten, die in der ganzen Stadt verteilt zu finden sind. Insgesamt 208 solcher Schriftstücke geben gute Einblicke in das raue Leben der City und ihrer Bewohner. Aber sie geben Garrett auch wichtige Hinweise, wo es möglicherweise wertvolle Beute gibt, oder spielen ihm sogar Zahlenkombinationen zu, um Safes zu knacken. Solche Kleinigkeiten tragen zur sehr guten Atmosphäre im Spiel bei.

Sammeln und verbessern

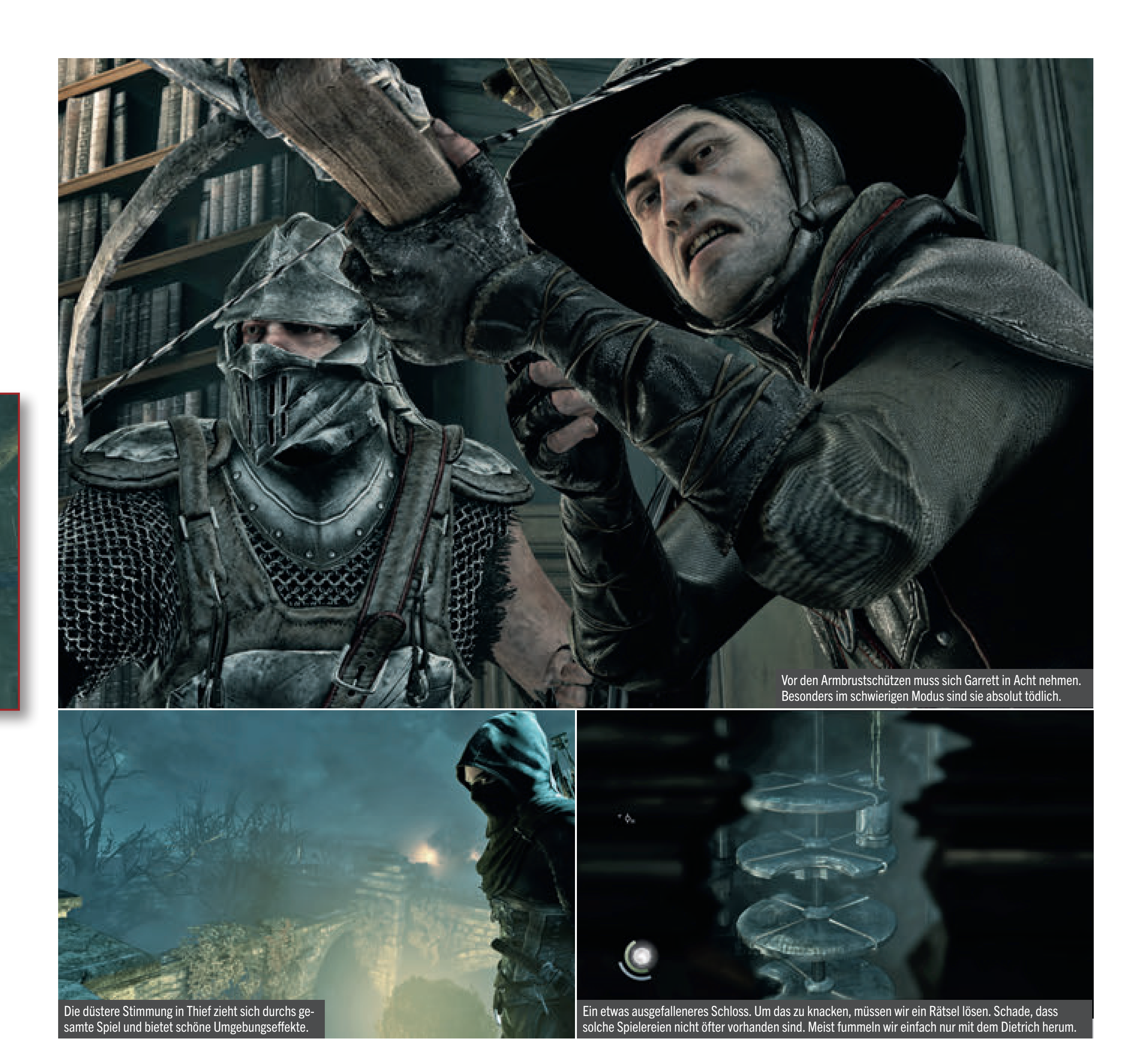
Als Dieb ist man auf Beute aus, und davon gibt es reichlich im Spiel – glitzernde Geldbörsen oder Ringe, die sich in Vogelnestern befinden, achtlos herumliegende Goldmünzen in dunklen Gassen, goldene Scheren, Stifte, Weinpokale, Bilderrahmen – Garrett sackt alles, was nicht niet- und nagelfest ist, in einen nicht vorhandenen Sack ein. Je mehr wir uns dabei mit der Umwelt und Spielmechanik von *Thief* befassen, desto deutlicher erkennt man die Anleihen an *Deus Ex: Human Revolution*. Schächte lassen sich als Abkürzung nutzen, käufliche Upgrades verbessern die Ausrüstung und erweitern das Repertoire an spielerischen Möglichkeiten. Das funktioniert gut und ist ein treibender Motivationsfaktor im Spiel. Wer gerne actionreich vorgehen möchte, leistet sich Verbesserungen für Garretts Waffen, während sich Fans der leisen Sohle mit Lederöl eindecken, das die Geräusche des Meisterdiebs beim Bewegen dämpft. Außer Werkzeugen und Ausrüstung stehen auch Fokus-Upgrades zur Verfügung, vergleichbar mit Skill-Verbesserungen in einem Rollenspiel.

Schauplatz-Etappentour

Was die einzelnen Story-Kapitel auszeichnet, sind die abwechslungsreichen Schauplätze. Der in Sepiafarben gehaltene Prolog stimmt einen auf die Vorgeschichte ein und dient als ordentlich gemachtes Tutorial. Hier lernt auch ein *Thief*-Einsteiger schnell, mit Garrett umzugehen. Danach geht es zum Diebes-Stützpunkt in den Glockenturm, von dem man aus stets in die nächste Story-Mission loszieht. Dazwischen erkunden wir die verwinkelte Architektur der City, in der man – ähnlich wie in *Dishonored* stets mehrere Möglichkeiten findet, um seinen Weg fortzusetzen. Im weiteren Verlauf der Stadtbesichtigung benutzen wir Kurbeln, um beispielsweise Leitern zu aktivieren, zimmern Seilpfeile in dafür vorgesehen Balken oder durchtrennen mit einem gut gezielten Pfeil die Aufhängung von hochgeklappten Holzstegen. Dennoch kann man sich nicht ganz so frei bewegen wie etwa noch in den ersten beiden *Thief*-Spielen. Darin ließ sich in fast jeden Holzbalken ein Seilpfeil schießen, aber man stürzte dafür auch häufiger zu Tode. Bewegung im neuen *Thief* fühlt sich geführter, aber auch sicherer an.

Wir folgen der Hauptgeschichte weiter – in die Gießerei, ins örtliche Bordell und den sich darunter befindlichen Ruinenkomplex, alles toll designte Levels. Garrett stiehlt weiter, was das Zeug hält, unzählige Schubladen und Schränke lassen sich öffnen. Auf Dauer wirkt es allerdings etwas ermüdend, immer und immer wieder den Aktionsknopf zu drücken, um die nächste von vier Schubladen einer Kommode zu öffnen. Eine Aktion pro Objekt wäre da vielleicht sinnvoller gewesen. Garrett findet aber auch versteckte Geheimschalter, Fallen, Gemälde – und stets gilt es dabei, den Wachen aus dem Weg zu gehen oder sie vorher auszuschalten, je nach gewähltem Spielstil. Die Sammelobjekte gelangen in den Stützpunkt des Diebes, wo man sie in Ruhe betrachten kann, so wie man es von den Trophäen-Räumen eines *Assassin's Creed* her kennt.

Die Story-Missionen enthalten neben dem eigentlichen Hauptziel auch jeweils sogenannte Diebes-Herausforderungen, die man erfüllen kann, aber nicht muss. Unentdeckt bleiben, sieben Taschendiebstähle durchführen, zehn Wachen k.o. schlagen – Garretts Betätigungsfeld innerhalb eines Auftrages ist groß, manche Ziele lassen sich auch gar nicht in einem Durchgang unter einen Hut bringen. Wer möchte, kann jede Story-Mission auch nach Abschluss neu



Vor den Armbrustschützen muss sich Garrett in Acht nehmen. Besonders im schwierigen Modus sind sie absolut tödlich.

Die düstere Stimmung in Thief zieht sich durchs gesamte Spiel und bietet schöne Umgebungseffekte.

Ein etwas ausgefalleneres Schloss. Um das zu knacken, müssen wir ein Rätsel lösen. Schade, dass solche Spielereien nicht öfter vorhanden sind. Meist fummeln wir einfach nur mit dem Dietrich herum.

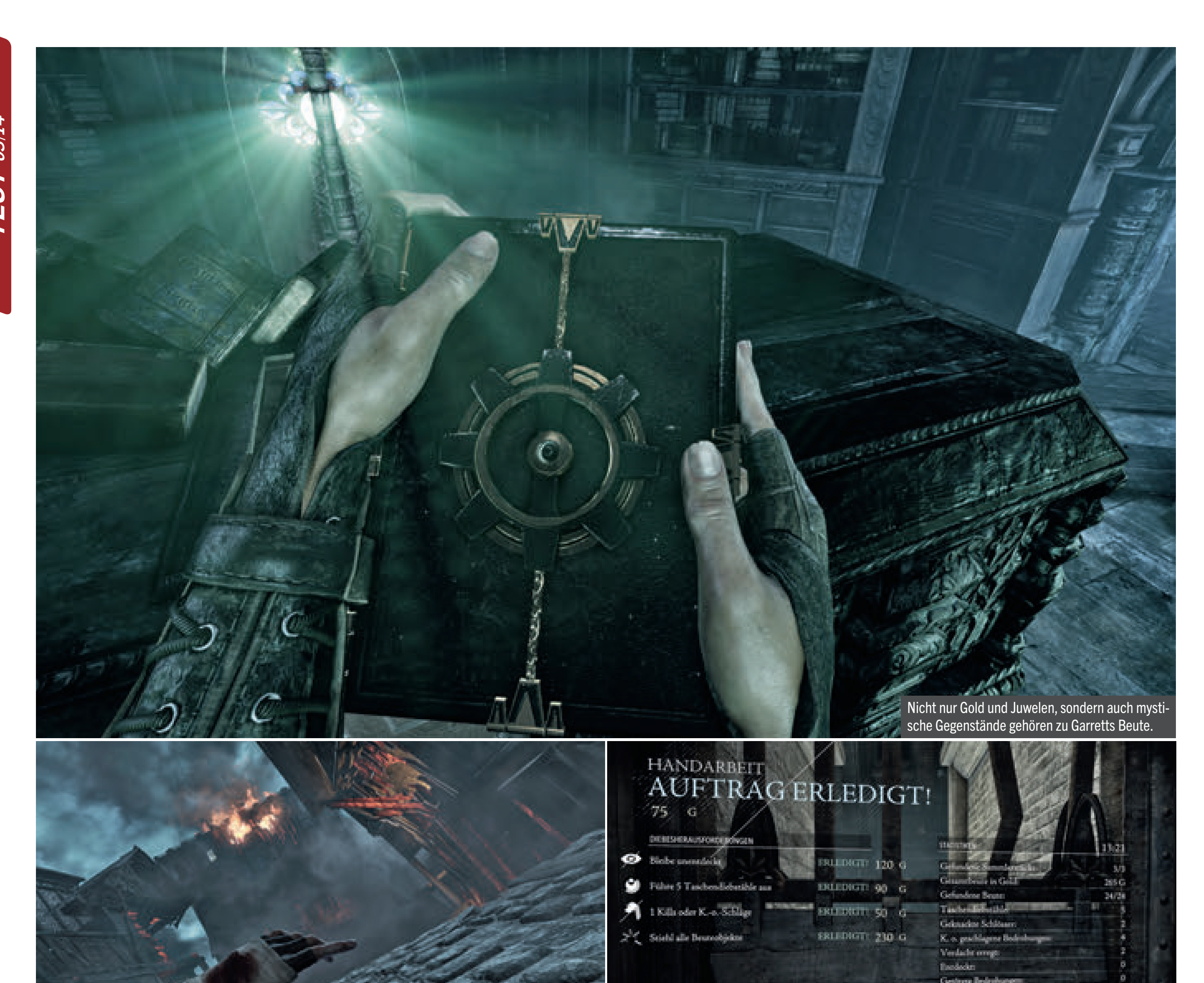
aufsuchen, um noch ausstehende Ziele zu meistern oder sich an einem andern Spielstil zu versuchen. Das bietet einen hohen Wiederspielwert, allerdings ist es dabei schade, dass die Beute-Objekte immer an den gleichen Stellen platziert sind – dabei gibt es doch genügend Interaktionsobjekte in den Levels, um hier etwas Variation zu gewähren.

Kapitel 4 führt uns in das große Adelsanwesen der Eastwick-Familie und glänzt mit einer hervorragenden Atmosphäre. Schleichen, Wachen austricksen, Beute einsacken, alles gut so weit. Unsere Spielfreude erfährt dann allerdings einen jähen Einschnitt. Völlig unvorbereitet finden wir uns in einer fest vorgegebenen Fluchtsequenz wieder. Zwar actionreich inszeniert, lässt man uns aber keinerlei Wahl, Einfluss auf den Weg zu nehmen. Das Spiel zwingt uns, eine starre Route zu benutzen. Plötzlich ist die Reaktionsschnelligkeit eines *Call of Duty*-Spielers gefragt. Es kostet uns mehrere Anläufe, bis dieser Passus gemeistert ist – ärgerlich. Weiter geht's zum Bergfried der Stadt, auch hier gibt es vermehrt actionlastige Sequenzen, besonders zu Beginn des Kapitels. Zum Glück sind diese Passagen recht kurz, wollen aber dennoch nicht so recht ins ansonsten stimmige *Thief*-Bild passen. Auch hier erfährt das Spiel eine Ähnlichkeit zu Eidos' *Human Revolution*, allerdings nicht gerade im positiven Sinne. Als es in einen unvermeidbaren Bosskampf übergeht, leisten sich die Entwickler den gleichen Lapsus wie im Cyberpunk-Pendant und geben dem Spieler zu wenig Alternativen: Kämpfen oder flüchten, das war's.

Versöhnlich geht es dagegen weiter: Der Ausflug in die Moira-Anstalt etwa gestaltet sich als gruseliger Höhepunkt im Spiel. Ähnlich wie im Shalebridge-Level aus *Deadly Shadows* ist Garrett nicht mit Wachen, sondern mit Horrorelementen konfrontiert. Genial dabei ist die passende Sounduntermalung, die das Adrenalin in die Höhe schnellen lässt. In den letzten Kapiteln erwarten den Spieler weitere, fantastisch designte Levels, in denen Garrett sein ganzes Können anwenden muss. Details dazu dürfen wir aber an dieser Stelle nicht verraten. Inhaltlich bietet der Story-Faden bis zum Schluss eine schöne Mischung aus vorhersehbaren Ereignissen und einigen Überraschungen, gut so.

Story durch und jetzt?

Nach dem Abspann findet sich Garrett in seinem Stützpunkt wieder.



Nicht nur Gold und Juwelen, sondern auch mystische Gegenstände gehören zu Garretts Beute.

Einige wenige Abschnitte sind fest vorgegeben und mit actionreichen Skripts inszeniert. Die sind zwar spannend, könnten Schleich-Puristen aber auf den Senkel gehen.

Die Missionsstatistik zeigt klar und deutlich, wie gut man einen Auftrag gemeistert hat.

Von hier aus lassen sich noch offene Sammlungen vervollständigen und ausstehende Nebenaufgaben bewältigen. Die sechs Kundenaufträge sind mit eigenen Geschichten versehen. Die Suche nach skurrilen Objekten wie einem sprechenden Schädel und einer achtbeinigen Katze haben uns dabei am besten gefallen. Die 25 Aufträge, die NPC Basso anbietet, erledigt man eher im Vorbeigehen und können nicht mit den Story-Aufträgen mithalten.

Wo Licht ist, ist auch Schatten

Der rund 21-stündige Story-Ausflug in die dunkle City und deren Geheimnisse hat uns insgesamt gut gefallen, aber Garrett muss auch einige Spielspaß-Federn lassen. So missfällt uns zum Beispiel, dass es keinerlei Möglichkeit gibt, sich Eingänge in Level-Abschnitte, Gebäude, Schächte und mehr dauerhaft zu markieren. Das sorgt vor allem dann für Frust, wenn man nach dem einmaligen Durchspielen bestimmte Story-Missionen noch mal wiederholen möchte, um etwa die Statistik zu verbessern. Dabei hätte man eine solche Markierungsfunktion per Karteneintrag lösen oder direkt ins Gameplay einbauen können. Als Meisterdieb wäre es doch ein Leichtes für Garrett, zum Beispiel eine farbige Markierung anzubringen. Gerade in den frei begehbaren Abschnitten, wo man viele Secrets findet, wäre dies hilfreich – etwa für Orte oder Schätze, die vorher nicht zugänglich waren, weil bestimmte Ausrüstung fehlte. In der dargebotenen Form verbringt man leider viel Zeit mit unnötigem Suchen. Erschwerend kommt hinzu, dass sich die Architektur der einzelnen Stadtviertel sehr ähnelt, da hilft auch die Karte nicht weiter. Ohnehin wirkt die futuristische Gestaltung der Stadtkarte nicht so recht zum Setting passend und wirkt vielmehr so, als wäre sie direkt von *Assassin's Creed* oder besser gesagt vom hauseigenen *Deus Ex* übernommen worden.

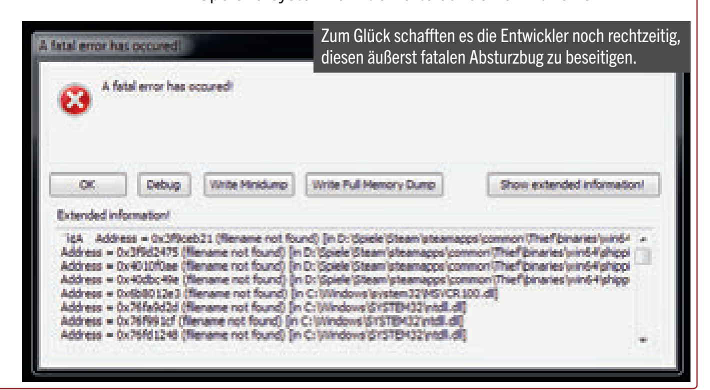
Was die Stimmung in der Testversion etwas trübte und das Spielerlebnis schwierig machte, ist die Tatsache, dass Sprachsamples oft mit falscher Lautstärke ertönten. Das sorgte für Verwirrung, ein Beispiel: Wir kraxeln mit Garrett über die Dächer, plötzlich hören wir abrupt einen Dialog von Wachen/Zivilisten, so laut, als wären sie direkt neben oder hinter uns. Erschrocken blicken wir uns um und – es ist niemand zu sehen. Die sprechenden Figuren befinden sich unten am Boden oder sind noch gar nicht sichtbar. Das zieht sich in der Testversion leider durchs ganze Spiel und macht es somit oft schwer, die Entfernung der Gegner richtig einzuschätzen.

Dazu gesellen sich weitere kleine Designschwächen. So sind einige Stadtbezirke durch Barrikaden miteinander verbunden. Garrett schlängelt sich bei gedrückter Ak-

KURZ VOR KNAPP: EIN PATCH RETTET DIE WERTUNG

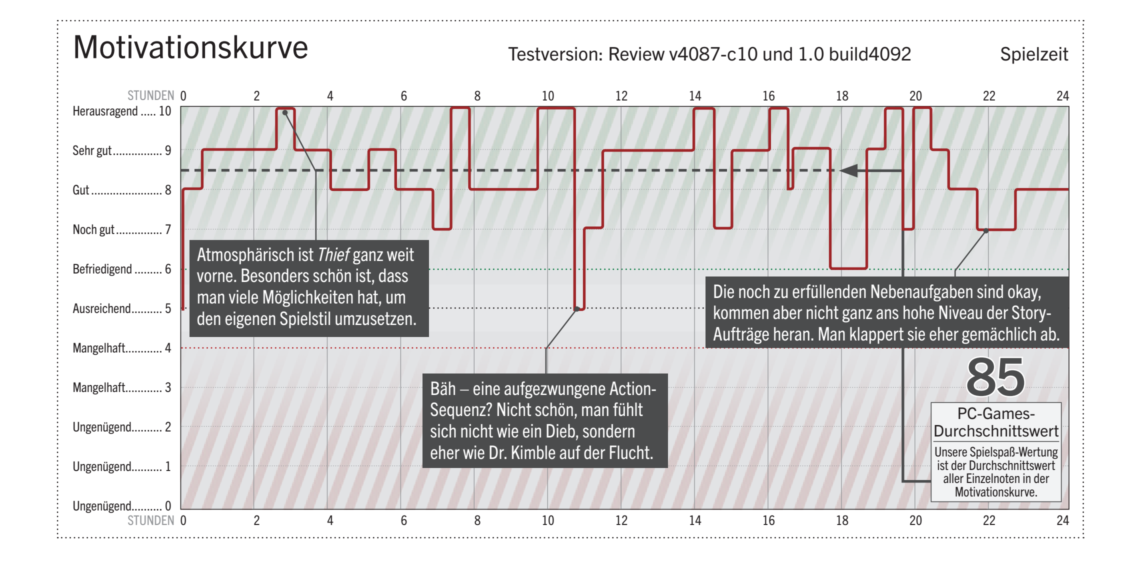
Gut 20 Stunden lief alles gut – die Story-Missionen absolvierten wir ohne Probleme. Danach sollte Garrett in aller Ruhe die vielen Nebenquests bestreiten, was zur Geduldprobe wurde.

Bezogen auf die Schleichaufträge der Hauptstory schlug sich unser Meisterdieb weitestgehend fehlerfrei. Ab dem dritten Kapitel hatten wir mit einem fehlerhaften Speichersystem zu kämpfen. Auto- und Quicksave funktionierten tadellos, eigens angelegte Spielstände waren jedoch oft als „beschädigt"markiert.
Als hartnäckiger Frustfaktor erwies sich die Tatsache, dass haufenweise völlig abrupte Spielabstürze auftraten, wenn wir außerhalb der Story-Missionen unterwegs waren. Um Nebenmissionen erfolgreich abzuschließen, war daher jede Menge Geduld nötig. Im Verlauf des Tests erhielten wir aber einen heilsamen Patch, der das Problem restlos beseitigte. Auch das Speichersystem funktionierte danach einwandfrei.



Zum Glück schafften es die Entwickler noch rechtzeitig, diesen äußerst fatalen Absturzbug zu beseitigen.

Motivationskurve



MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



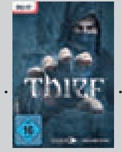
„Jede Menge Thief-Feeling, umfangreich und spannend inszeniert."

Es hat ein bisschen gedauert, bis ich die für mich richtige Auswahl an Optionseinstellungen gefunden hatte. Danach fühlte ich mich über weite Strecken hervorragend unterhalten. Besonders das Schleichgefühl kommt sehr gut rüber und es bereitete mir diebische Freude, wenn ich in der weitläufigen Stadt ein neues Geheimnis entdeckte. Die vielen Sammelobjekte zu finden, motivierte mich ungemein. Allerdings hätte ich mir gewünscht, dass die Orientierung anhand der Karte hilfreicher wäre. Dass man ständig wieder die Übergänge in andere Levelbereiche sowie die Startpunkte der Quests fürs wiederholte Spielen mühsam suchen muss, das hätte nicht sein müssen. Stimmung sowie Atmosphäre dagegen sind für meinen Geschmack hervorragend getroffen und das angestrebte *Thief*-Gameplay funktioniert prima.

tionstaste hindurch, cool animiert, und muss auf halbem Weg einen Balken wegdrücken. Das macht zwei, drei Mal Spaß, ab dann nervt es. Ebenfalls als lästig empfinden wir einige Details, etwa wenn ein Stadtbezirk zurückgesetzt wird. Sobald Garrett von einem Story-Auftrag zurückkehrt, sind zuvor erledigte Gegner wieder da. Das ist okay, sonst wäre es ja langweilig für den Meisterdieb. Unverständlich ist dagegen, warum zuvor geöffnete Schächte, Türen oder Safes wieder verschlossen sind. Das ließe sich zwar logisch herleiten (haben die Bewohner eben wieder zugemacht), aber es trägt leider zu einer erschwerten Orientierung für den Spieler bei.

Insgesamt empfinden wir den Neustart der *Thief*-Reihe aber sehr gut gelungen. Das klassische Spielgefühl ist bei richtiger Options-Einstellung gegeben, der Umfang ist sehr ordentlich und die Atmosphäre überzeugend. Einige Design-Entscheidungen sind sicher Geschmacksache, zum Glück schaffte es ein Patch kurz vor Redaktionsschluss, die bis dahin bestehenden Abstürze und Spielstandprobleme zu eliminieren. ❑

THIEF



Ca. € 50,-
28. Februar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Für das Spiel ist eine Aktivierung bei Steam nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Gelungener, düsterer Look mit tollen Effekten. Manche Oberflächentexturen sind verwaschen.
Sound: Die stimmigen Umgebungsgeräusche und der dynamische Soundtrack sorgen für eine gute Klangkulisse. Die deutsche Sprachausgabe geht in Ordnung, nur die Lautstärke klingt räumlich oft fehlerhaft (ist zu laut).
Steuerung: Die Mausempfindlichkeit ist etwas träge, ansonsten ist *Thief* gut mit Tastatur/Controller spielbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Vista inkl. Servicepacks, Core i3-4330, Geforce GTX 650/ Radeon HD 7750, 4 GByte RAM
Empfehlenswert: Windows 7/8 64 bit, Core i5-4570, GPU: Geforce GTX 660/HD 7870, 8 GByte RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
Exakte Kopftreffer stellt das Spiel mit einer entsprechenden Kill-Cam-Einstellung dar. Einige Levels sind zudem sehr gruselig inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Review-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 24:00
Die Story-Missionen verliefen ohne Probleme. Fehler im Speichersystem und fiese Absturzbugs wurden durch einen Patch behoben.

PRO UND CONTRA
- ➕ Abwechslungsreiche Story-Missionen
- ➕ Tolles Mittendrin-Gefühl dank Garretts Bewegungen
- ➕ Alternative Vorgehensweisen möglich
- ➕ Die Spielwelt ist gespickt mit sammelbarer Beute
- ➕ Üppige Spieleinstellungen
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Orientierung in den verwinkelten Stadtvierteln erschwert
- ➖ Mängel bei der Lippensynchronisation in der deutschen Version
- ➖ Einige Story-Abschnitte zwingen dem Spieler Action-Einlagen auf
- ➖ Übertrieben viele, leere Schubladen fordern geduldiges Klicken

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**



Für sein letztes *Castlevania*-Abenteuer hat das spanische Team Mercury Steam viele Kritikpunkte des Vorgängerspiels ausgebessert.

Im Kampf trinkt Gabriel das Blut seiner Feinde. Wer solche Quicktime-Events nicht mag, darf sie abschalten.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Castlevania: Lords of Shadow 2

Von: Felix Schütz

Es ist anders, aber nicht besser: *Lords of Shadow 2* vermeidet viele Fehler des Vorgängers, büßt aber auch ein paar Stärken ein.

Obwohl *Lords of Shadow* viel Lob und Anerkennung ernten konnte, war es kein perfektes Spiel. Das wissen auch die Entwickler von Mercury Steam, die darum beschlossen, viele der Schwachstellen im nächsten *Castlevania* anzugehen. Ihre Mühen merkt man dem Ergebnis an: *Lords of Shadow 2* wurde tatsächlich in vielen Punkten überarbeitet und verbessert – auch wenn leider nicht jede Neuerung geglückt ist.

Konfuse Story trotz guter Ansätze

Die Geschichte setzt einige Jahre nach dem dramatischen Vorgänger ein: Gabriel Belmont, einst ein Krieger des Lichts, ist mittlerweile als der Vampirfürst Dracula gefürchtet. Nach einem stark inszenierten Tutorial, das den gefallenen Helden auf der Höhe seiner Macht zeigt, erleben wir einen gewagten Zeitsprung in die Gegenwart: Ein geschwächter, greisenhafter Dracula erwacht nach einem jahrhundertelangen Schlaf, um sich erneut seinem Erzfeind Satan zu stellen.

So interessant diese Story auch beginnt, sie entwickelt sich holprig und wirkt unausgewogener als im ersten Teil: Alte Bekannte wie der Todesfürst Zobek (erneut vertont von Patrick Stewart) oder Gabriels Frau Marie sorgen zwar für einen sanften Einstieg, werden dann aber nur oberflächlich beleuchtet, man lernt sie nie gut genug kennen, um ihre Motive zu verstehen. Auch der Vampirkrieger Alucard (*Castlevania*-Fans kennen ihn aus dem Kultspiel *Symphony of the Night*) hat einen langen, aber konfusen Auftritt: Seine Hintergrundgeschichte erfährt man in ausufernden Rückblenden, die all jene Ereignisse erklären sollen, die sich in dem schwachen Ableger *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* zugetragen haben (der bislang nur für Konsolen



Unpassend: Mehrmals müssen wir uns an Gegnern vorbeischleichen, teilweise sogar in Rattengestalt.



Die Story beginnt vielversprechend, leidet dann aber unter sprunghaften Szenenwechseln und mäßig ausgearbeiteten Figuren.

Dank der frei drehbaren Kamera hat man Gegner meistens besser im Blick als noch im Vorgängerspiel.

Mit gesammelten Erfahrungspunkten kauft sich Gabriel neue Kombo-Attacken.

Alle drei Waffen (hier die Peitsche) lassen sich in zwei Stufen aufleveln, indem man bestimmte Attacken oft genug anwendet.

Wer gut kämpft, blockt und Treffern ausweicht, füllt diese Energieleiste – ist sie voll, werfen Feinde magische Orbs ab.

erschienen ist). Spätestens wenn dann urplötzlich der Geist von Gabriels jungem Sohn erscheint und unseren Helden ungefragt von einem Level in den nächsten teleportiert, geht der Überblick flöten – ein Gefühl, das sich bis zum Finale fortsetzt, das weit weniger überraschend und dramatisch als im Vorgänger ausfällt.

Triste, graue Gegenwart

Die melancholische Stimmung mitsamt der aufwühlenden Musikuntermalung aus dem Vorgängerspiel ist in *Lords of Shadow 2* passé. Zwar ist der Orchester-Soundtrack immer noch hochwertig und stimmungsvoll, doch er geht nicht mehr so ans Herz wie im ersten Teil. Immerhin, die Autoren verzichten diesmal auf die triefende Melodramatik des Vorgängers – denn solcher Kitsch hätte nicht zu Gabriels neuer Rolle als blutgeiler Mistkerl gepasst: Schon früh erleben wir den Anti-Helden dabei, wie er wehrlose Zivilisten abschlachtet – angesichts solcher Brutalität bleibt kaum Platz für ergreifende Momente. Entsprechend finster ist dieses Spiel geraten – und das ist leider wörtlich gemeint: Rund um Gabriels Schloss wurde eine moderne, realistisch anmutende Stadt errichtet, die im Spielverlauf von Dämonen überrannt wird. Diesmal verdreschen wir das Monstergesocks also auf asphaltierten Straßen, in Hinterhöfen und in sterilen Laborräumen. Beton, Schutt und Stahl, dazu ein paar Hydranten, Tonnen und Autos als „Dekoration" – so sehen leider viele der Gegenwartslevels aus. Besser ist da Draculas Schloss geraten, das wir ebenfalls jederzeit besuchen können. Die Schauerfestung bietet zwar nicht die optische Vielfalt des Vorgängers, doch zumindest sind hier wieder prächtigere Umgebungen zu bewundern, die an den mittelalterlichen Stil des ersten *Lords of Shadow* erinnern.

Offenes Leveldesign

Nicht nur optisch ändert sich viel, auch das Gameplay wurde kräftig überarbeitet: Anstelle einzelner Kapitel sind die Levels nun miteinander verknüpft und können frei erkundet werden. Da wir auch die Kamera endlich frei bewegen dürfen, erinnert das Spielgefühl dadurch mehr an *Darksiders* als an Gabriels letzten *Castlevania*-Trip. Hier merkt man deutlich, dass sich die Entwickler die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen haben! Das gilt auch für die häufigen Sprung- und Kletterpassagen: Zwar stößt man immer noch an zig unsichtbare Wände und der Pfad ist stets vorgegeben, doch dafür kann Gabriel nun viel unkomplizierter und schneller von einem Punkt zum nächsten hüpfen. Das bietet zwar kaum Herausforderung, sorgt aber für einen guten Spielfluss.

Knackig-packende Gefechte

Das Kampfsystem wurde hingegen kaum verändert und das ist gut so. Ob gegen kleine Dämonen, riesige Kampfroboter oder in den stark inszenierten Bossgefechten: Gabriel teilt erneut mit einer mächtigen Peitsche aus, reiht seine Schläge zu Kombos aneinander, blockt im richtigen Moment ab oder weicht blitzschnell aus. Wer geschickt kämpft, der füllt dadurch eine Energieleiste auf – ist sie voll, werfen Gegner glühende Orbs ab, die man aufsaugen kann, um Gabriels Magievorräte aufzustocken. Damit kann er eine Zauberklinge oder brennende Fäuste im Kampf verwenden – sie ersetzen die Verzauberungen aus dem Vorgängerspiel: Prächtig animierte Schwerthiebe dienen der Heilung, mächtige Faustattacken lassen Rüstungen und Blockaden zerschellen. Das sieht toll aus und macht durchweg Spaß, ab-

DIE COLLECTOR'S EDITION

Castlevania: Lords of Shadow 2 erscheint auch als Sammleredition: Für den Preis von knapp 100 Euro bietet die *Dracula's Tomb Edition* eine aufwendige Verpackung in Form eines Sarkophages, ein Artbook und drei Spielfiguren (10 cm groß). Dazu sind drei kleine DLCs enthalten, die Skins und ein paar (unnötige) Upgrades für Draculas Sekundärwaffen freischalten.







1. In den grauen Gegenwartslevels tritt Gabriel nicht nur gegen eindrucksvolle Dämonen, sondern auch gegen große, schwer bewaffnete Mechs (links im Bild) an.

2. Die Sprung- und Kletterpassagen sind simpel, spielen sich aber angenehm flott: Ein kleiner Schwarm Fledermäuse markiert stets genau, an welchen Punkt Gabriel als Nächstes springen muss.

3. In den offenen, verbundenen Levels sind jede Menge Upgrade-Kisten versteckt, die Gabriel nach Belieben suchen darf. Die meisten Upgrades verbessern allerdings nur seine Lebenspunkte und seinen Magievorrat.

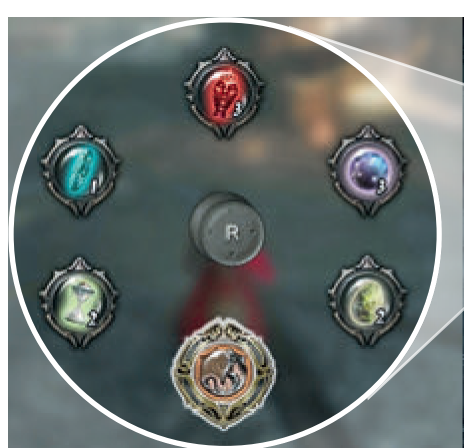
gesehen von einem nervigen Detail: Besonders gegen Spielende nutzen die Gegner häufig Spezialattacken, die Gabriels Deckung durchdringen und seine Kombos unterbrechen – man verbringt dadurch etwas zu viel Zeit mit Ausweichen. Trotzdem sind die Kämpfe fairer als im Vorgängerspiel, was auch daran liegt, dass Gabriel nun das Blut seiner Feinde trinken kann, um sich zu heilen. Diese brutalen Finishing Moves laufen wie im Vorgänger als simple Quicktime-Events (QTE) ab, bei denen man im richtigen Moment eine Taste drücken muss. Netter Service: Wer solche Reaktionstests nicht mag, der darf sie einfach in den Optionen abschalten.

Ein schleichender Dracula!?

Der Rätselanteil wurde in *Lords of Shadow 2* deutlich zurückgefahren. Stattdessen hat Mercury Steam eine überflüssige Neuerung eingebaut: Schleicheinlagen. Mehrmals muss sich der mächtige Dracula an Wachen vorbeistehlen oder sich in eine Ratte verwandeln, um so durch Luftschächte zu kriechen und Kabel durchzubeißen. Und wer das schon albern findet, der dürfte vor allem im letzten Spieldrittel verzweifeln: Hier muss man einen frustrierenden Schleichabschnitt absolvieren, in dem Gabriel von einem Monster durch einen Garten gejagt wird – sobald ihn der Feind erspäht, gibt Gabriel beim ersten Treffer den Löffel ab! Das ist nicht nur nervig, sondern auch völlig unpassend – denn nur Minuten später fordert der ohnehin unsterbliche Gabriel das Biest zum Kampf heraus und prügelt es windelweich. Egal ob man Schleichelemente also mag oder nicht, in diesem Spiel wirken sie deplatziert.

Die Upgrades: Metroidvania light

Für besiegte Feinde erhält Gabriel wie gewohnt Erfahrungspunkte, mit de-



Dracula besitzt drei sekundäre Fähigkeiten, die in Kämpfen und Puzzles zum Einsatz kommen: Wurfmesser, ein Fledermausschwarm und eine Nebelgestalt. Zusätzlich kann er sechs verschiedene Items (siehe Bild oben) in geringer Menge tragen, darunter Heiltränke oder eine magische Sanduhr, die ihm für ein paar Sekunden enorme Vorteile im Kampf gewährt.



Die flüssige 3D-Grafik überzeugt auf dem PC, vor allem die Waffen- und Zaubereffekte sehen klasse aus.




Das Skill-System: Wenn Gabriel neue Attacken freischaltet und diese danach häufig nutzt, kann er seine drei Hauptwaffen jeweils zweimal aufleveln.


Die Rätseleinlagen sind zwar gut, aber auch seltener und spürbar leichter geraten als im Vorgängerspiel.

nen er Kombo-Attacken für seine drei Hauptwaffen freischalten darf. Neu dabei: Wenn Gabriel bestimmte Angriffe häufig verwendet, kann er Peitsche, Schwert und Feuerfäuste zwei Mal aufwerten, um sie so stärker zu machen. Das ist zwar nicht innovativ, sorgt aber dafür, dass man nicht immer mit denselben Attacken austeilt.

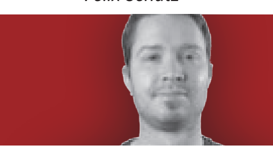
Ähnlich wie in *Darksiders* sind in den Levels zudem jede Menge Upgrades verborgen, die Gabriels Fähigkeiten verbessern. Doch leider verschenken die Entwickler hier Potenzial: Die meisten Upgrades erweitern nur Gabriels Lebensbalken und seinen Magievorrat. Es gibt keine Zusatzwaffen, Rüstungen, Kostüme oder coole Sonderfähigkeiten zu entdecken. So richtig motivierend wird die Suche nach Secrets daher nie! Allerdings steigert sie die Spielzeit erheblich: Wer neben der Hauptquest auch die Augen nach Geheimnissen offen hält, der dürfte etwa 15 Stunden beschäftigt sein. Wer alles finden und aufleveln mag, der hat gute 20 Stunden vor sich, zumal nach dem Abspann die Möglichkeit besteht, die Welt weiter zu erkunden oder Kämpfe in einem Arena-Modus zu bestreiten. Man bekommt also genug Spielzeit für sein Geld!

Schöne, flüssige PC-Grafik

Ob nun schleichend, kämpfend oder kletternd – *Lords of Shadow 2* spielt sich am besten mit einem Xbox-360-Gamepad. Per Maus und Tastatur lässt sich Gabriel zwar auch gut steuern, allerdings gab es in unserer Testversion keine eigenen PC-Tastensymbole während der Quicktime-Events. Technisch merkt man dem Spiel seine Konsolenwurzeln dafür nicht an: Die hübschen Texturen sind noch schärfer als auf den Konsolen und die Effekte sehen prächtig aus. Außerdem läuft das Spiel selbst auf mittelmäßiger Hardware wunderbar flüssig und reibungslos. Wäre ebenso viel Mühe in die Story und in das Design geflossen wie in die Technik, hätten wir es mit einer überragenden Fortsetzung zu tun. So aber muss sich das Spiel hinter seinem leicht überlegenen Vorgänger einreihen. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



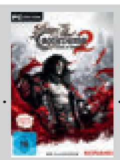
„Ein gutes Spiel, das im Fortschritt strauchelt."

Freie Kamera, offene Levels, weniger Kitsch – man merkt dem Spiel an, dass Mercury Steam bemüht war, die Kritikpunkte aus dem Vorgänger auszuräumen. Dabei ging jedoch viel Charme verloren: Das fantasievolle Design, die Abwechslung, die aufwühlende Musik – manches musste zugunsten einer verworrenen Story, aufgesetzter Schleichsequenzen (wer hat bitteschön danach verlangt!?) und grauer Gegenwartslevels weichen. Doch so hart das alles auch klingen mag: Das Spiel ist trotzdem gut! Die Action motiviert, das Leveldesign ist solide, die Steuerung flutscht und die Bosskämpfe sind toll. Alles in allem ist das immer noch ein sehr ordentliches, spaßiges Action-Adventure – doch eine Steigerung zum ersten Teil bietet *Lords of Shadow 2* leider nicht.



Erneut stellen die fordernden, gut inszenierten Bosskämpfe echte Highlights im Spielverlauf dar.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2



Ca. € 40,-
25. Februar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Mercury Steam
Publisher: Konami
Sprache: dt. Texte, engl. Sprecher
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssige, schöne 3D-Grafik mit guten Effekten und sauberen Animationen. Das Design der Gegenwartslevels ist aber leider arg grau geraten.
Sound: Gute englische Sprecher und meist stimmungsvoller Soundtrack.
Steuerung: Sehr gut mit Xbox-360-Pad, ordentlich mit Maus und Tastatur.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,4 GHz Core 2 Duo oder vergleichbare CPU von AMD, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel ist ungekürzt und blutig. In Kämpfen werden Herzen herausgerissen und Blut ausgesaugt. Cutscenes zeigen brutale Tötungen, u.a. wird eine unschuldige Familie ermordet und einem Mann das Gesicht abgezogen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: V 0.20131238 (Retail)
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Wir spielten eine fast fertige PC-Version durch, levelten alle Waffen/Skills auf und sammelten 77 Prozent der Secrets. Es traten keinerlei Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gutes, schnelles Kampfsystem
- ➕ Offenes Leveldesign
- ➕ Coole Bossgefechte
- ➕ Effektreiche, flüssige Grafik
- ➕ Feine Animationen
- ➕ Meist stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Gute englische Sprecher
- ➕ Quicktime-Events abschaltbar
- ➕ Freie Kamerasteuerung
- ➕ Unkomplizierte Kletterpassagen
- ➖ Verworren erzählte Geschichte
- ➖ Gegenwartslevels sind meist grau und einfallslos gestaltet
- ➖ Schleicheinlagen wirken aufgesetzt und passen nicht zum Helden
- ➖ Gegner nutzen zu oft Attacken, die Draculas Kombos unterbrechen
- ➖ Weniger Rätsel als im Vorgänger
- ➖ Keine angepassten Tastensymbole für Maus-Tastatur-Steuerung
- ➖ Viel Sammelbares, wovon der Großteil aber kaum reizvoll ist
- ➖ Unspektakuläres Finale

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG**



79

Might & Magic X: Legacy bietet abwechslungsreiche Dungeons mit reichlich Retro-Spielgefühl.

Von: Stefan Weiß

Ein Rollenspiel der alten Schule, überraschend umfangreich und trotz Macken gut!

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Die mitunter bildschirmfüllenden Effekte sind nicht die schönsten, passen aber zum gewollten Retro-Stil.

Might & Magic X Legacy

Mit dem 2012 erschienenen *Legend of Grimrock* feierte das Spielprinzip „Dungeon Crawler" ein regelrechtes Comeback: Mit einer Heldengruppe kämpft man sich dabei durch immer anspruchsvoller gestaltete Dungeon-Levels, prügelt fleißig Monster, sammelt reichlich Beute sowie Erfahrungspunkte und verbessert seine Charaktere. *Might & Magic X: Legacy* reiht sich da nahtlos ein, bietet aber zusätzlich zu den unterirdischen Dungeons und Verliesen auch eine komplett begehbare Oberwelt – ganz genau so, wie es schon in den Vorgängern der Fall war.

Stimmige Retro-Welt

Die Spielwelt in *Legacy* erkundet man Schritt für Schritt, zieht mit 90°-Bewegungen durch die aus einzelnen Kacheln bestehende Halbinsel Agyn. Abstriche muss man dabei in Sachen 3D-Grafik hinnehmen. Im Hinblick auf die Texturen und beim Detailgrad von Objekten darf man keine topmoderne Grafikpracht erwarten. Auch die Animationen der Figuren sind nicht gerade geschmeidig, wirken mitunter etwas holprig. Dafür gibt es nette Licht- und Zaubereffekte in den Kämpfen zu sehen. Deutlich hübscher als die großen Außenareale sind die vielen gestalteten Innenräume der Dungeons oder auch die verschiedenen NPC-Gebäude (Händler, Taverne, Tempel, Schmiede etc.). Der Sound ist durch die Bank gelungen – in den Verliesen hört man Wispern, Rascheln oder auch Details wie knarzende Lederrüstungen der Gegner. Die Effekte für Zauber und Waffen sind wuchtig und auch der Soundtrack ist stimmig, wenn auch dezent und nur mit wenigen Stücken versehen. Sprachausgabe ist hauptsächlich



Die eingesetzte Unity-Engine erlaubt eine ganz ansehnliche Grafik, wie etwa hier im Elendsviertel der Stadt Karthal.



Das Monsterdesign orientiert sich an klassischer Fantasy – da dürfen Riesenspinnen nicht fehlen.

BEDIENKOMFORT

Trotz der deutlichen Retro-Wurzeln im Spiel verstehen es die Entwickler, nützliche und moderne Elemente in *Might & Magic X: Legacy* einzubauen.

Limbic Entertainment hat großen Wert auf die Bedienbarkeit des Spiels gelegt. So lassen sich optional die klassischen Pfeiltasten für die Bewegung der Figuren aktivieren, Treffer- und Schadenswerte ein- oder ausblenden. Dazu gibt es haufenweise Tooltipps (ebenfalls abschaltbar) und auf der Umgebungskarte lassen sich eigene Notizen vermerken. Auch die Menüs sind übersichtlich. Das Ganze wirkt durchdacht und ermöglicht es so, alten Hasen wie auch Neulingen im Genre die für sich optimale Einstellung zu finden – sehr schön gelöst.



Menüs und Inventar sind übersichtlich aufgebaut und enthalten reichlich Tooltipps.

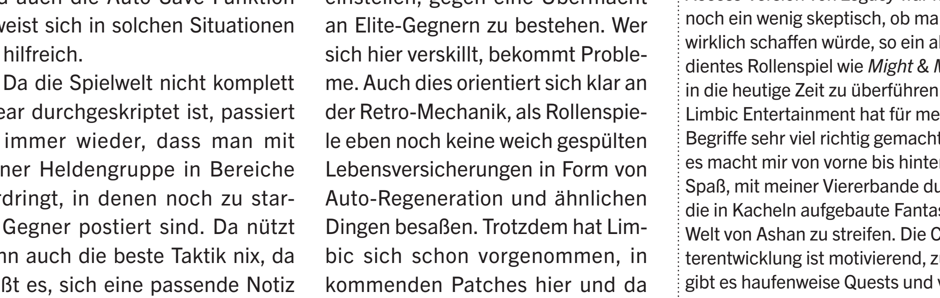
in Form einer Erzählerin, welche die Ereignisse der Hauptgeschichte vorträgt, vorhanden. NPCs und die Heldencharaktere geben hin und wieder Kommentare von sich – alles in kernig klingenden, englischen Sprachsamples. Die Texte im Spiel sind komplett auf Deutsch verfügbar und ordentlich geschrieben.

Kämpfen und zaubern in Runden

Legacy spielt sich kampfbetont. Meistens verbringt man seine Zeit damit, die in der Welt und in den Dungeons verteilten Monster und Bösewichte aus den Latschen zu hauen, um der Geschichte zu folgen. Die Kämpfe laufen dabei komplett rundenbasiert ab, damit unterscheidet sich *Legacy* erheblich vom hektischen Echtzeit-Geklicke eines *Legend of Grimrock*. Mit zunehmender Spieldauer und erst recht im höheren Schwierigkeitsgrad des Spiels spielt Taktik eine immer wichtigere Rolle. Dann gilt es, sich günstig zu platzieren, um dem Gegner keine Gelegenheit zu bieten, uns in die Flanke oder gar in den Rücken zu fallen. Allerdings kommt es durchaus vor, dass Gegner hinter uns oder seitlich aus dem Nichts erscheinen, weil wir ein entsprechendes Skript ausgelöst haben. Das ist fies und kann schon mal dafür sorgen, dass die komplette Gruppe ins Nirwana wandert. Zum Glück ist außerhalb des Kampfes jederzeit die Möglichkeit zum Speichern gegeben und auch die Auto-Save-Funktion erweist sich in solchen Situationen als hilfreich.

Da die Spielwelt nicht komplett linear durchgeskriptet ist, passiert es immer wieder, dass man mit seiner Heldengruppe in Bereiche vordringt, in denen noch zu starke Gegner postiert sind. Da nützt dann auch die beste Taktik nix, da heißt es, sich eine passende Notiz auf der Karte zu machen und den bösen Monstern zu einem späteren Zeitpunkt das Fell über die Ohren zu ziehen. Solcherlei Gelegenheiten gibt es reichlich, etwa gefährliche Höhlen, in denen Zyklopen, Schattendrachen oder ähnliches Gesocks hausen. So macht es Spaß, sich ausgiebig mit der Welt zu befassen und alle Winkel zu durchforsten.

Im letzten der vier vorhandenen Story-Akte geht es erzählerisch etwas hopplahopp zur Sache, stattdessen setzt man verstärkt auf Massenkämpfe. So müssen wir uns darauf einstellen, gegen eine Übermacht an Elite-Gegnern zu bestehen. Wer sich hier verskillt, bekommt Probleme. Auch dies orientiert sich klar an der Retro-Mechanik, als Rollenspiele eben noch keine weich gespülten Lebensversicherungen in Form von Auto-Regeneration und ähnlichen Dingen besaßen. Trotzdem hat Limbic sich schon vorgenommen, in kommenden Patches hier und da die Balancing-Schraube noch zu justieren. Gut so! ❑



MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Trotz Macken überzeugen Umfang und Retro-Gameplay."

Die ersten Spielstunden in der Early-Access-Version von *Legacy* war ich noch ein wenig skeptisch, ob man es wirklich schaffen würde, so ein altgedientes Rollenspiel wie *Might & Magic* in die heutige Zeit zu überführen. Doch Limbic Entertainment hat für meine Begriffe sehr viel richtig gemacht und es macht mir von vorne bis hinten Spaß, mit meiner Viererbande durch die in Kacheln aufgebaute Fantasy-Welt von Ashan zu streifen. Die Charakterentwicklung ist motivierend, zudem gibt es haufenweise Quests und viel zu entdecken. So kann das Rollenspieljahr 2014 gerne weitergehen.

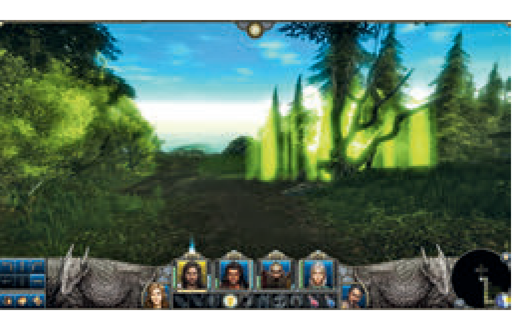

Die Kämpfe verlaufen komplett rundenbasiert und sind nicht immer perfekt ausbalanciert.

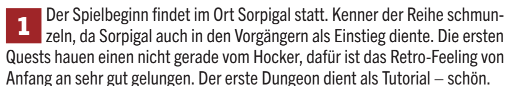

Die Außenareale bieten reichlich Entdeckunspotenzial für zusätzliche Aufgaben. So gehört auch der Obelisk zu einer Nebenquest.



Manche Nebenquests sind herrlich retro gehalten; beim Kartografen Lord Kilburn gibt es etwa eine Texteingabe-Quest zu bestreiten.







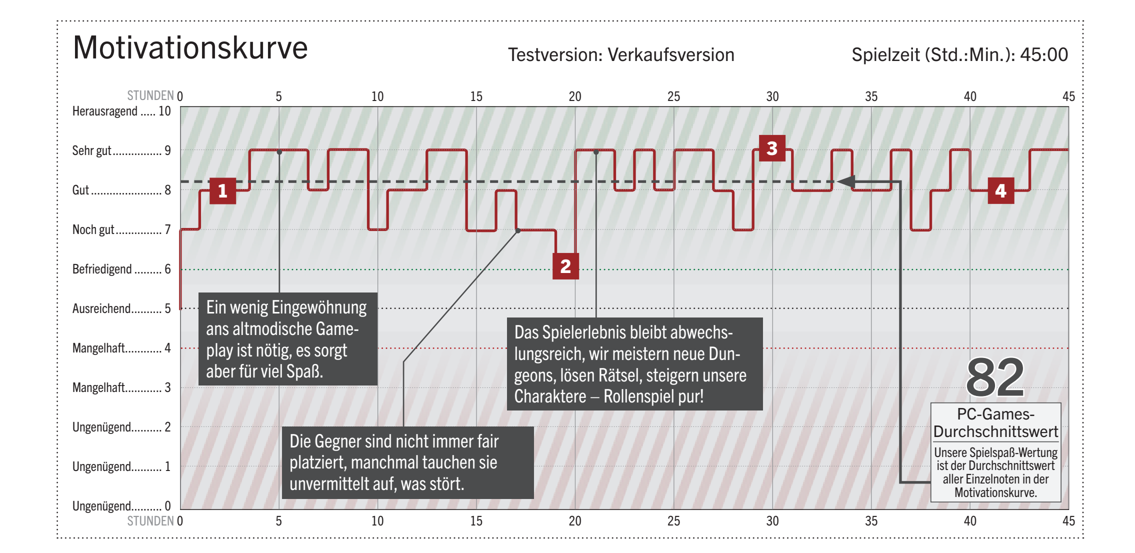
1 Der Spielbeginn findet im Ort Sorpigal statt. Kenner der Reihe schmunzeln, da Sorpigal auch in den Vorgängern als Einstieg diente. Die ersten Quests hauen einen nicht gerade vom Hocker, dafür ist das Retro-Feeling von Anfang an sehr gut gelungen. Der erste Dungeon dient als Tutorial – schön.

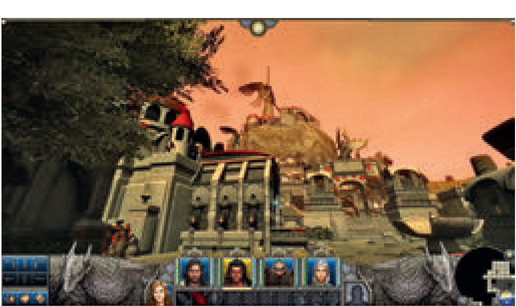
2 Mit zunehmender Spieldauer entdecken wir neu zugängliche Gebiete. Das ist einerseits ein motivierender Aspekt, andererseits frustrieren die zunehmenden Performance-Einbrüche. Besonders betroffen davon sind die Außenareale. Optimierungspatches sollen hier für Linderung sorgen.

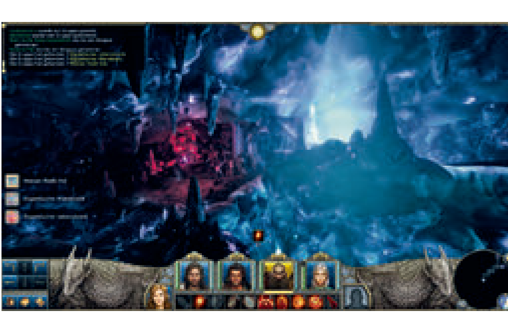
Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion

Spielzeit (Std.:Min.): 45:00



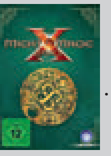




3 Die neuen Schauplätze, die unsere Gruppe im Verlauf der Quests erreicht, sind schön inszeniert. Karthal beispielsweise wirkt schon fast malerisch, wie hier der Blick auf die Oberstadt zeigt. Die Retro-Atmosphäre ist in *Legacy* sehr gut gelungen und eine der Stärken des Spiels.

4 Gegen Ende des vierten Story-Aktes kämpfen wir uns durch imposante Dungeons. Etwas ermüdend sind dagegen die darin nicht enden wollenden Gegnerhorden, die man uns alle paar Meter entgegenwirft. Das Spiel wirkt dadurch am Ende unnötig in die Länge gezogen.

MIGHT & MAGIC X: LEGACY



Ca. € 25,-
23. Januar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Ubisoft
Sprache: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: Sowohl die Steam- als auch die Box-Version benötigt zusätzlich eine Uplay-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöner Retro-Comic-Stil, wirkt qualitativ etwas altbacken
Sound: Ordentliche, englische Vertonung, schöner Soundtrack
Steuerung: Unkomplizierte Bedienung, allerdings ruckelt und zuckelt man in den Außengebieten manchmal erheblich langsam umher.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista/7/8, Core 2 Duo E7300/Athlon 64 X2 5200+GHz, Geforce 8800GT/ Radeon HD3870, 4 GByte RAM
Empfehlenswert (Herstellerangabe): Core i7, Geforce GTX 780, 8 GByte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Klassisches Fantasy-Setting mit typischen Monstern. Die Gewaltdarstellung beschränkt sich auf kleinere Blutspritzer und eher bunte Zauber-Effekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 45:00
Beim Test kam es in den Außenarealen regelmäßig zu Performance-Einbrüchen. Auch gelegentliche Abstürze waren zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

- + Tolles Retro-Flair
- + Greift viele alte Tugenden der *Might & Magic*-Reihe auf
- + Reichlich Bedienkomfort
- + Gut umgesetzte Steuerung
- + Hoher Spielumfang
- + Rundenbasierte Taktikkämpfe
- + Klassenvielfalt und -Entwicklung
- + Viel Entdeckungspotenzial
- + Faire Rätseleinlagen
- − Mitunter derbe Performance-Einbußen in den Außenlevels
- − Keine Formation in der Heldengruppe möglich
- − Klassenbalancing ist nicht ausgewogen
- − Einsteiger müssen mit „Verskillung“ rechnen
- − Keine deutsche Sprachausgabe
- − Lange Ladezeiten
- − Teils unfaire Gegnerspawns

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Viele Objekte lassen sich zerstören, etwa die rot markierten Gegner-Abkürzungen aus Spinnenseide.

Die vermeintlich zwielichtigen Protagonisten sind letztlich nur *DSA*-typische Gutmenschen, die das Böse bekämpfen.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Das Schwarze Auge: Blackguards

Von: Peter Bathge

Typisch Deutsch: verzwackte Rundenkämpfe für Tüftler und Denker mit hoher Einstiegshürde

Charaktererstellung, Klassenwahl, eine Heldengruppe, bergeweise Attribute, Talente, Zauber und Ausrüstungsgegenstände – *Blackguards* macht nicht nur den Anschein eines Rollenspiels, es wird von den deutschen Adventure-Spezialisten bei Daedalic auch so beworben. Aber im Herzen ist das jüngste Erzeugnis aus dem Pen&Paper-Universum von *Das Schwarze Auge* ein knallhartes Taktikspiel, das Anfänger vor den Kopf stößt und geduldige Profis mit Oldschool-Tugenden wie Hexfeldern, Rundenkämpfen und einem komplexen Charaktersystem lockt.

Hexereien auf dem Hexfeld

In den über 100 Taktik-Gefechten, die einen Großteil der Spielzeit von 30-50 Stunden ausmachen, wird anhand der Initiative die Reihenfolge der handelnden Figuren bestimmt. Eure maximal fünfköpfige Heldengruppe bekommt es dabei mit Echsenmenschen, Banditen oder Ghulen zu tun. Das macht auf Anhieb Spaß und bietet viel Raum zum Experimentieren. Als Spieler gilt es, Bewegungsreichweite, Waffenwahl und Gesundheitszustand der eigenen Einheiten bei jedem Zug im Blick zu behalten. Magiern stehen Dutzende Zauber zur Verfügung und oft ist entscheidend, wie ihr eure Truppe zwischen den Gefechten mit Schwertern, Bögen und Heiltränken ausrüstet oder welche Attribute ihr mit verdienten Abenteuerpunkten steigert. Auch die Umgebung spielt eine wichtige Rolle: Ihr schubst Kistenstapel um, die eine Barrikade bilden, löst Fallen per Hebel aus oder lockt einen Gorilla in einen Käfig. Einmal kriecht mit jedem Zug ein tödlicher Nebel hinter den Helden



Zaubersprüche kosten Astralenergie – Wuchtschläge der Kämpfer sind dagegen gratis und somit effektiver.



Das Abklappern der 08/15-NPCs auf den spärlich animierten Stadtbildschirmen ermüdet auf Dauer.


Meistens befindet sich die Heldengruppe in Unterzahl; bei diesem Angriff auf eine Karawane greifen uns ausnahmsweise ein paar KI-Verbündete unter die Arme.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Mehr Gedulds- als Rollenspiel"

Undurchsichtige Zahlenwerte allein machen noch kein gutes Rollenspiel: Die Hexfeld-Kämpfe hätten *Blackguards* mit ein bisschen mehr Feinschliff, einer anspruchsvolleren KI und einer besseren Balance locker alleine getragen, da braucht es gar keine (zähe) Story, ganz zu schweigen von den langweiligen Charakteren und den ermüdenden Dialogen. So sitzt *Blackguards* aber zwischen allen Stühlen und unterhält lediglich frustresistente Hardcore-Spieler mit einem Faible für Rundenkämpfe, die über die vielen Mängel des Spieldesigns hinwegsehen können. Wer sich zu dieser Klientel zählt und nicht auf *Wasteland 2* warten möchte, darf *Blackguards* aber ruhig eine Chance geben. Gerade die mit viel Liebe zum Detail gestalteten, stets abwechslungsreichen Schlachtfelder bieten viel Raum zum Tüfteln – und zum Ärgern.

her – wer nicht weit genug vorausläuft oder unterwegs an Zombies und Giftspinnen hängen bleibt, erstickt.

Frust statt Lust

Mit solch cleveren Ideen sorgt Daedalic für viel Abwechslung, die sich aber nicht auf den restlichen Spielverlauf erstreckt: Auf spartanischen Stadt-Bildschirmen führt ihr belanglose Dialoge zum Wegklicken, folgt der behäbigen Gut-Böse-Handlung, kauft bei Händlern neue Gegenstände und reist auf einer Übersichtskarte von einem Ort zum nächsten, um dort simple Hol-und-Bring-Quests zu lösen, die fast immer in einem Gefecht resultieren.

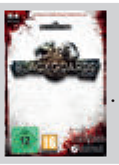
Die Auseinandersetzungen bergen ein großes Frustpotenzial. Das liegt vor allem im zuweilen exorbitant hohen, meist aber einfach schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrad begründet. Das Spiel bietet drei Einstellungen an, doch sogar auf „Einfach" ist speziell die Anfangsphase brutal schwer. Außerdem ist die Magier-Klasse für den selbst erstellten Hauptcharakter nahezu nutzlos, da die für Zauber nötigen Astralpunkte ruck, zuck verbraucht sind. Nervig: Ob ein Angriff erfolgreich ist oder ein Charakter beim Durchqueren einer knöcheltiefen Pfütze (!) stolpert, wird anhand der Charakterwerte ausgewürfelt. Das passiert allerdings unsichtbar im Hintergrund, selbst das Kampf-Log verschweigt die Ergebnisse. Daher ist es oft nicht nachvollziehbar, warum ein Charakter daneben schlägt, zumal die Trefferchancen erst dann angezeigt werden, wenn ihr einige Punkte in das entsprechende Talent der jeweiligen Figur gesteckt habt. Unnötig kompliziert! Weil der Gegner bei seinen Angriffen gefühlt stets im Vorteil ist, eine Handvoll schlechter Würfe schon den K.o. für ein Gruppenmitglied bedeuten kann und ihr in den ausufernden Kämpfen (30 Minuten pro Gefecht sind keine Seltenheit) auch nicht speichern dürft, artet *Blackguards* rasch in Trial & Error aus.

Dumm wie Brot

Die künstliche Intelligenz der Feinde kennt darüber hinaus nur eine Verhaltensweise und umzingelt stets den Helden, der ihr am nächsten steht. Taktische Rückzüge, Deckungssuche, ja selbst simples Weglaufen mit Bogenschützen, um Nahkämpfer zu traktieren, all das beherrscht die KI nicht. Stattdessen leistet sich der Computergegner mit schöner Regelmäßigkeit Aussetzer, wenn er etwa seine Figuren sehenden Auges in Fallen tapsen lässt oder geschwächte Charaktere ignoriert, um Figuren mit voller Gesundheitsleiste anzugreifen.

Störende Design-Fehler unterstreichen unseren „Da wäre mehr gegangen!"-Eindruck von *Blackguards*. Dank der starren Kamera verdecken Büsche etwa oft Figuren. Da hilft nur Rauszoomen in die schmucklose Vogelperspektive; das Drehen der Ansicht ist unmöglich. Außerdem dürft ihr die Formation der eigenen Truppe vor Kampfbeginn nicht anpassen. Weil Sichtlinien in *Blackguards* unsichtbar sind, müsst ihr zudem raten, ob ein Fernkämpfer nach einem Positionswechsel den auserwählten Feind anvisieren kann oder eine Wache eure Figuren in den aufgesetzten Schleichpassagen entdeckt. ❑

DAS SCHWARZE AUGE: BLACKGUARDS



Ca. € 35,-
22. Januar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Je nach Version Disc-Abfrage (Retail), Online-Kontobindung (Steam) oder kein Kopierschutz (Gog.com)

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Zaubereffekte und abwechslungsreiche Schlachtfelder
Sound: Professionelle Vollvertonung, nur einige Nebenfiguren klingen dämlich. Beliebige Dudel-Musik
Steuerung: Das Kreismenü ist einen Tick zu fitzelig, dafür gibt es eine frei belegbare Schnellzugriffsleiste.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-CPU mit 2 GHz, 4 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 XT, Windows XP
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Vierkern-CPU mit 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 275/Radeon 4770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das taktische Vorgehen steht im Vordergrund, Gewalt spielt eine untergeordnete Rolle. Spärliche Bluteffekte, zuweilen derbe Sprache.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code 1.1
Spielzeit (Std.:Min.): 35:00
Blackguards fror während der Ladezeiten ein halbes Dutzend Mal ein und stürzte einmal im Kampf ab.

PRO UND CONTRA

- + Abwechslungsreiche Schlachtfelder mit interaktiven Elementen
- + Extrem fordernde Rundengefechte
- + Interessante Aufgaben im Kampf
- + Umfangreiche Kampagne
- + Etliche zu bereisende Orte und optionale Nebenaufgaben
- + Gut umgesetztes *DSA*-Regelwerk
- + Komplexes Charaktersystem
- − Mieses Balancing (Schwierigkeitsgrade, Klassen, nützliche Items)
- − Dicke KI-Patzer
- − Hoher Glücksfaktor, Trial & Error
- − Wenig Transparenz (Regelwerk, Würfelergebnisse)
- − Kaum ausgearbeitete Klischee-Charaktere, langweilige Dialoge
- − Monotonie abseits der Kämpfe
- − Die Kamera lässt sich nicht drehen.
- − Überflüssige Story-Rückblenden
- − Aufgesetzte Schleichpassagen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

Octodad: Dadliest Catch

Von: Peter Bathge

Kurios: Ein Spiel mit Tentakeln, das weder aus Japan stammt noch eine anrüchige Thematik hat!

Wusstet ihr, dass Dr. Zoidberg, der menschengroße Krebs aus der Zeichentrick-Serie *Futurama*, einen entfernten Verwandten hat? Einen, der statt Scheren Tentakel und statt einer harten Schale ein äußerst biegsames, glitschiges Äußeres besitzt? Indie-Entwickler Young Horses hat diesem drolligen Charakter ein eigenes Spiel gewidmet: *Octodad: Dadliest Catch* dreht sich um einen herzensguten Kraken, der – in Anzug und Krawatte als Mensch getarnt – einem ganz normalen Leben als Familienvater nachgeht. Klingt schräg – und spielt sich auch so!

Die beste schlechteste Steuerung

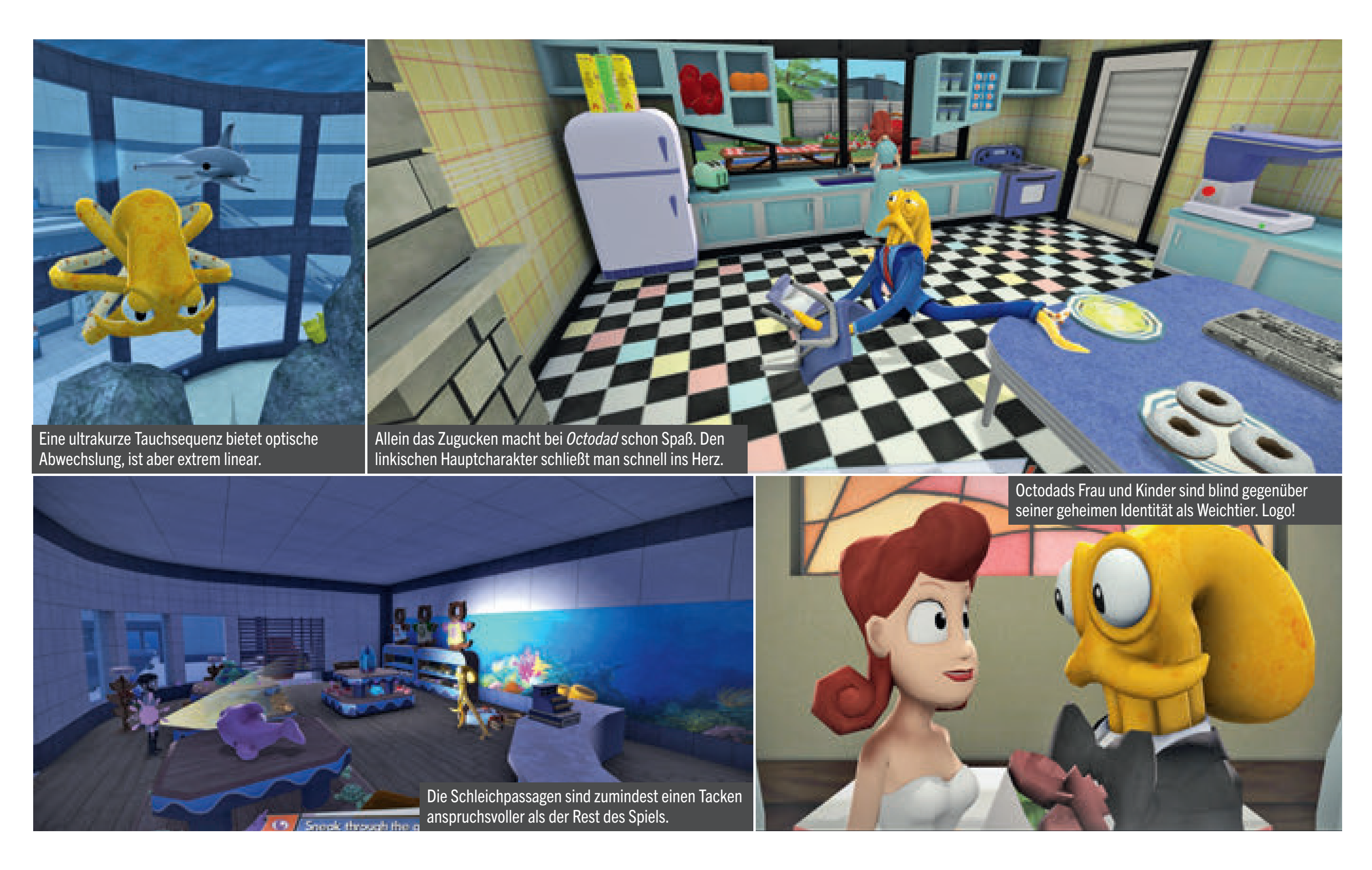
Octodad fällt in eine Kategorie mit dem Hürdenlauf-Simulator *QWOP* und dem *Surgeon Simulator 2013:* Hier wie dort ist die Kontrolle des Protagonisten ein Abenteuer für sich. Der Spieler hebt Octodads „Beine" nämlich vor jedem Schritt einzeln per linker und rechter Maustaste oder den Triggern des Gamepads an. Mittels Mausbewegung oder Analogsticks lassen sich Richtung und Winkel der „Fuß"-Tentakel bestimmen. Außerdem kontrolliert ihr damit einen Arm des Oktopus, um Kisten per Saugnapf aufzuheben oder Türen aufzustoßen. Das Ergebnis: Octodad torkelt wie ein Tollpatsch durchs Bild und stößt auf seinem Weg in einer Tour Blumenvasen, Schränke und Stühle um, alles physikalisch korrekt simuliert.

Octodad gerät dadurch zur puren Slapstick-Unterhaltung: Während der ersten halben Stunde unseres Tests, in der Octodad in einer Rückblende den Gang zum Traualtar antritt und alltäglichen Haushaltsaufgaben wie Kaffee kochen, Rasen mähen oder Burger grillen nachgeht, kamen wir aus dem Lachen kaum heraus. Der Körper des Helden erweist sich als äußerst flexibel, seine Gliedmaßen biegen sich in jedem erdenklichen Winkel: Jeder Schritt dieses Kraken sieht so aus, als würde er auf zwei Seifenstücken über einen Marmorboden balancieren und dabei jeden Moment das Gleichgewicht verlieren. Wenn er dann auch noch auf einer herumliegenden Bananenschale ausrutscht, gibt es im wahrsten Sinne des Wortes kein Halten mehr – weder beim Protagonisten noch beim Spieler!

Geradezu abstruse Züge nimmt diese ulkige, furchtbar unpraktische Art der Fortbewegung an, wenn Octodad Kistenstapel, Leitern und sich gegen die Laufrichtung bewegende Rolltreppen erklimmt oder sich durch winzige Lücken in der Level-Architektur zwängt. In keinem Spiel hat es bislang so viel Spaß gemacht, einfach nur in einer geraden Linie durch einen Raum zu gehen – und in keinem anderen Spiel war es so schwer, dabei nichts umzustoßen!

Gute Idee, nicht viel dahinter

Bei Geschichte und Gameplay lässt das sympathische Geschicklichkeitsspiel viel Potenzial liegen. Die Handlung um einen typischen Tag im Leben des ungewöhnlichen Protagonisten kommt banal daher und zehrt nur von der närrischen Ausgangssituation („Erkennt denn niemand, dass da ein Krake im Anzug steckt?") sowie von einem wahn-



Eine ultrakurze Tauchsequenz bietet optische Abwechslung, ist aber extrem linear.

Allein das Zugucken macht bei *Octodad* schon Spaß. Den linkischen Hauptcharakter schließt man schnell ins Herz.

Octodads Frau und Kinder sind blind gegenüber seiner geheimen Identität als Weichtier. Logo!

Die Schleichpassagen sind zumindest einen Tacken anspruchsvoller als der Rest des Spiels.

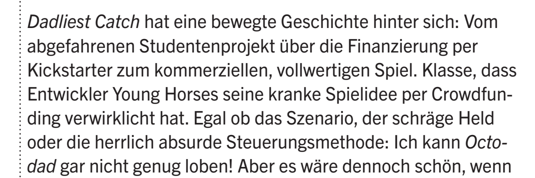
sinnigen Koch als Gegenspieler, der Octodad zu Sushi verarbeiten will.

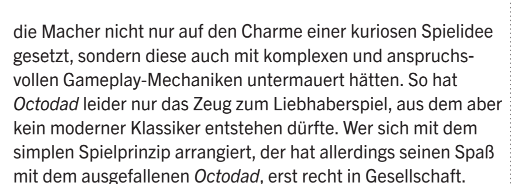
Die Aufgaben im Spielverlauf haben keinen spielerischen Anspruch, die einzige Schwierigkeit besteht darin, die Steuerung zu meistern. Stellenweise droht Frust, gerade wenn das Spiel präzise Würfe verlangt wie bei einem verpflichtenden Basketball-Minispiel. Eine zeitkritische Passage gegen Ende erfordert zudem besonders vorsichtiges Vorgehen und bestraft kleinste Fehler mit dem Bildschirmtod. Auch die automatische Kamera ist nicht immer perfekt platziert und lässt in einigen Situationen Übersicht vermissen. Verstreute Mini-Rätsel à la „Wie löse ich den Rauchmelder aus?“ sind leicht zu durchschauen; zur Auflockerung gibt es gelegentliche Schleichpassagen, in denen sich Octodad den wachsamen Blicken misstrauischer Meeresbiologen entziehen muss. Überhaupt muss der Spieler aufpassen, nicht zu viele Gegenstände umzustoßen oder Figuren mit seinen Tentakeln zu betatschen, sofern die Blicke anwesender Personen auf den Helden gerichtet sind (erkennbar an gepunkteten Sichtlinien). Ansonsten füllt sich nämlich eine Misstrauensanzeige am unteren Bildschirmrand – ist sie voll, fliegt die Tarnung des Protagonisten auf und das Spiel lädt vom letzten Speicherpunkt neu. Im Spielverlauf kommt es außerdem zu einer linearen Tauchsequenz, deren eingeschränkte Bewegungsfreiheit symptomatisch für das ganze Spiel ist: Zwar gibt es in den Levels oft mehrere Türen, aus denen der Spieler anscheinend wählen kann, doch wenn der vielarmige Protagonist einen seiner Tentakel auf den Türknopf legt, entpuppt sich die Mehrheit solcher Durchgänge als bloße Kulisse.

So wird der Spieler noch schneller durch die sechs Levels geschleust, sodass selbst Einsteiger die Endsequenz nach circa drei Stunden zu Gesicht bekommen. Danach bleibt nur die Suche nach versteckten Krawatten, der spaßige Koop-Modus (siehe Bild unten) und die Möglichkeit, per Steam Workshop von Fans erstellte Levels zu testen. Und natürlich das Rumalbern mit Octodads biegsamen Gliedmaßen! ❏

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Reich an Charme und Spielwitz, aber es mangelt an Substanz!“





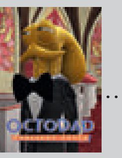
Dadliest Catch hat eine bewegte Geschichte hinter sich: Vom abgefahrenen Studentenprojekt über die Finanzierung per Kickstarter zum kommerziellen, vollwertigen Spiel. Klasse, dass Entwickler Young Horses seine kranke Spielidee per Crowdfunding verwirklicht hat. Egal ob das Szenario, der schräge Held oder die herrlich absurde Steuerungsmethode: Ich kann *Octodad* gar nicht genug loben! Aber es wäre dennoch schön, wenn die Macher nicht nur auf den Charme einer kuriosen Spielidee gesetzt, sondern diese auch mit komplexen und anspruchsvollen Gameplay-Mechaniken untermauert hätten. So hat *Octodad* leider nur das Zeug zum Liebhaberspiel, aus dem aber kein moderner Klassiker entstehen dürfte. Wer sich mit dem simplen Spielprinzip arrangiert, der hat allerdings seinen Spaß mit dem ausgefallenen *Octodad*, erst recht in Gesellschaft.



Ein Knüller für jede Party: Vier Spieler steuern im Koop-Modus jeweils eine von Octodads Gliedmaßen.

OCTODAD: DADLIEST CATCH

Ca. € 15,-
30. Januar 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Young Horses
Publisher: Young Horses
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Online-Kontobindung bei der Steam-Version. Auf Gog.com gibt es das Spiel ohne Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knuffig animiert und kunterbunt, aber detailarm
Sound: Eingängiger Soundtrack, herrliche Blubber-Geräusche, gute englische Sprachausgabe
Steuerung: Gewollt unbequem, aber gut mit dem Gamepad zu steuern. Die Maus-Tastatur-Steuerung ist minimal anstrengender.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperative Kampagne, in der jeder Spieler eine oder mehrere Gliedmaßen steuert.
Zahl der Spieler: 2-4 (an einem PC)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850, Windows XP
Empfehlenswert: iCore 5 760/ Phenom II X4 970, 4 GB RAM, Geforce 450/Radeon HD 5670

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Bis auf die Frage nach der Herkunft von Octodads Kindern (Krake + Mensch = ?) ist *Octodad* ein kindgerechter, harmloser Spaß.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Reviewcode
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00
Beim Durchspielen der Kampagne stellten wir keine Bugs fest.

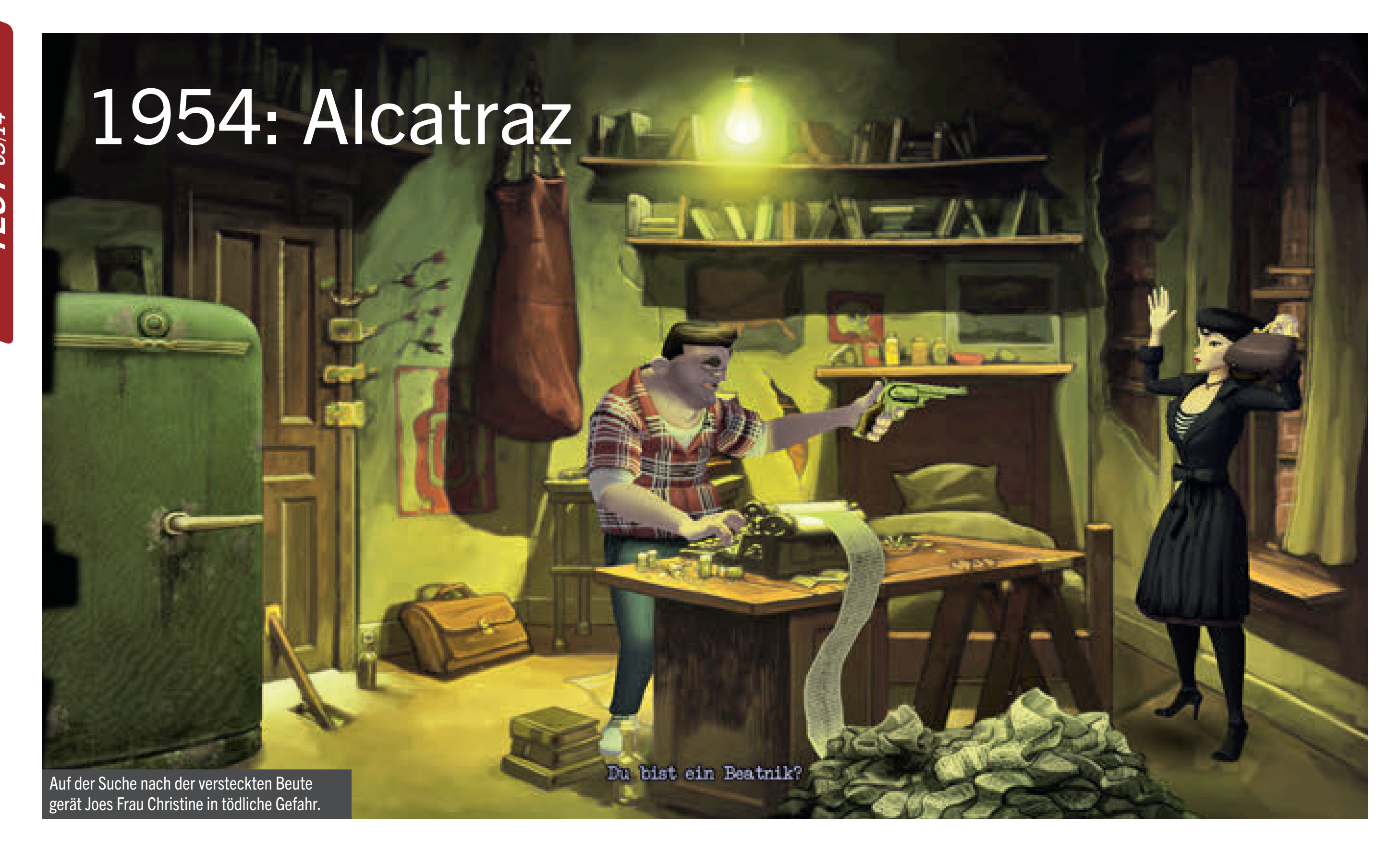
PRO UND CONTRA

- \+ Liebenswerter, ulkiger Held
- \+ Herrlich verquere Steuerung sorgt für zahllose Slapstick-Momente.
- \+ Irres Szenario, humorvolle Dialoge, putzige Aufmachung
- \+ Schräger Koop-Modus als Party-Hit
- \+ Heiterer Soundtrack, lustige Kraken-Geräusche
- \+ Halbwegs knifflige Schleich-Parts
- − Anspruchslose Aufgaben
- − Sehr linearer Spielverlauf
- − Der Kamerawinkel ist nicht immer perfekt eingestellt.
- − Steuerung kann frustrieren.
- − Simple, unaufgeregte Handlung
- − Sehr kurze Spielzeit
- − Keine deutsche Übersetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

1954: Alcatraz



Auf der Suche nach der versteckten Beute gerät Joes Frau Christine in tödliche Gefahr.

Von: Marc Brehme

Ein unverbrauchtes Setting und jede Menge guter Ideen. Leider geriet die Umsetzung des Knast-Adventures nur mangelhaft.

Verbrechen zahlt sich nicht aus. Diese Erfahrung scheint der Amerikaner Joe zu machen, der nach einem Raubüberfall im Gefängnis sitzt. Sein Mittäter ist auf freiem Fuß, weiß von der versteckten Beute, aber nicht, wo sie ist und bedroht nun Joes Frau Christine. Sie soll die Kohle für ihn heranschaffen. Dieser Mickey will also das Geld, Christine ihren Mann – und der will nicht nur die Kohle, sondern auch endlich raus aus dem berühmt-berüchtigten Hochsicherheitsgefängnis Alcatraz. So beginnt das klassische Point&Click-Adventure *1954: Alcatraz*, in dem ihr mit Joe und Christine gleich zwei Charaktere steuert.

Von Beatniks und Schwulen

Während der Knacki Joe emsig an seinem Fluchtplan schmiedet und auf der als „The Rock" berüchtigten Gefängnisinsel die dafür benötigten Gegenstände besorgt, rätselt sich Christine durch das von gesellschaftlichen Veränderungen geprägte San Francisco der 50er-Jahre. Eine Stadt im Umbruch. Christine gehört der Beatniks-Bewegung an, einer Subkultur, die sich nach dem Zweiten Weltkrieg in den USA entwickelte und vor allem mit der Symbiose von Alkohol und Drogen mit Literatur und Jazz beschäftigte, was sich auch im Soundtrack des Spiels widerspiegelt.

Auch Homosexualität wird dezent thematisiert, wenn ihr einen Priester mit heimlichen Fotoaufnahmen erpresst. Der Geistliche hat es nämlich gewagt, ein schwules Pärchen zu trauen. Sollte das ans Licht der Öffentlichkeit kommen, wäre das ein Skandal im prüden Amerika. Und so lässt er sich – im Gewand eines Beichtvaters, der Zugang zum Hochsicherheitsknast hat – als menschliche Brieftaube ausnutzen. Auf diesem Weg tauschen die beiden Charaktere, zwischen denen ihr nach Belieben wechseln dürft, Inventargegenstände und Informationen aus. So ehern dieser sozialkritische Ansatz der Entwickler und die Musik auch sind, damit erschöpfen sich die lobenswerten Seiten des Spiels leider schon fast.

Schön ist anders

Allein die grafische Qualität hängt der technischen Entwicklung viele Jahre hinterher. Über den Stil kann man streiten, über die Umsetzung nicht. Die meisten der mehr als 60 handgezeichneten Schauplätze sind in Sachen Blickwinkel, Übersichtlichkeit und Farbgebung zwar ordentlich, bleiben in der grafischen Umsetzung bis auf wenige Ausnahmen wie der Bücherladen oder das Theater aber deutlich hinter den Möglichkeiten zurück.

Detaillierte Texturen? Nahansichten von Gegenständen oder wenigstens Teilbereichen der Levels? Tiefenschärfe erzeugende Objekte? Fehlanzeige. In dieser Grafikwundertüte wäre deutlich mehr drin gewesen. Gleiches gilt auch für die groben Animationen der Figuren. Die Charaktermodelle schweben mehr wie auf Schienen über den Boden, als stilsicher zu laufen, viele Bewegungsabläufe und Animationen wurden gleich ganz eingespart. Stattdessen erwarten euch Schwarzblenden mit – immerhin passenden – Geräuschen. Und so grätschen sich die Entwickler auch hier bei dem Versuch, so etwas wie dichte Atmosphäre aufzubauen, immer wieder selbst in die Beine.

Mechaniker gesucht

Während Christine sich in der Stadt herumtreibt, Suppen mit Melonengeschmack zaubert und Tinte zum Fälschen von Pässen organisiert, macht Joe auf Alcatraz vor allem eines: Dinge reparieren. Hier feilt ihr ein Zahnrad für einen Generator, dort bringt er unter anderem eine Waschmaschine, einen Filmprojek-


Die Grafik ist stark veraltet, die Charaktermodelle grob und die Animationen sehr schwach.


Der ausbruchswillige Joe bietet freiwillig an, den Metalldetektor zu reparieren. Ja, nee – is klar …


In der Wäscherei tauscht ihr Dinge mit anderen Gefangenen und klaut lange Wäschestücke.

tor und einen Fernseher wieder zum laufen. Die benötigten Ersatzteile sind meist nur einen Schauplatz, ein Gespräch, einen Mausklick oder ein Tauschgeschäft entfernt. Gib mir X, dann bekommst du Y. So leicht, so Standard und fast schon langweilig.

Obwohl die Aufgaben nicht sonderlich schwer oder weit hergeholt sind, haben wir einige Male eine Rätselhilfe vermisst. Wenn ihr einmal festhängt, hilft meist nur Trial & Error statt logischer Denke, denn Story und Gameplay kranken an Logikfehlern. Da quatscht schon mal der Gefangene, der vor seiner Verlegung nach Alcatraz bereits aus einem Gefängnis ausgebrochen war, fröhlich und lauthals beim Hofgang mit Knastkumpels über seine Fluchtpläne. Dass nicht mal zwei Meter und damit in perfekter Hörweite ein Wächter steht, scheint dabei nicht zu stören. Kurz zuvor war ein Wächter in ähnlichem Abstand zu Joe sogar in der Lage, das Gespräch zu belauschen, das dieser per Knast-Glasscheiben-Telefon mit seiner Frau führte. Da ist es dann wohl auch nur konsequent, wenn sich der Vollzugsbeamte – in etwa einem Meter Abstand zum Protagonisten! – auch nicht daran stört, dass Joe sich in der Wäscherei Metallgegenstände und Meterware an seilbautauglichen Wäschestücken in die Taschen seiner weiten Anstaltskleidung stopft. So kommt zu keiner Zeit das Gefühl auf, aus einer Hochsicherheitsanstalt ausbrechen zu wollen, die für ihre Sicherheitsvorschriften geradezu legendär war.

Das ist doch logisch, oder?

Auch bei der Dialogregie hapert es. Es ist nachvollziehbar, wenn die verängstigte Angestellte eines Nachtclubs sich nicht in Sichtweite ihres Chefs und seiner Bodyguards mit Christine unterhalten will und sie flüsternd zum Plausch in einen Nebenraum bittet. Nicht nachvollziehbar ist aber, dass dieses Verhalten auch bestehen bleibt, wenn die Bedrohung später gar nicht mehr existiert. Die paar im Spielverlauf zu treffenden Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf nur marginal. Überzeugt ihr einen Polizisten im Gespräch, ein geschlossenes Café wieder zu öffnen, oder knackt ihr stattdessen einfach dass Türschloss mit den zahlreichen Haarnadeln, die sich in eurem Inventar tummeln? Hüpft ihr mit einem der Nebendarsteller mal fix in die Kiste oder bleibt ihr eurem Ehepartner treu? Moralische Ausreißer der Protagonisten beeinflussen die Stabilität der Beziehung und werden am Ende für eines von zwei Enden sorgen. Für einen wirklichen Wiederspielwert ist das allerdings zu wenig. Wer eines der beiden Enden gesehen hat, weiß, wie das andere ausfallen wird. ❑

MEINE MEINUNG |

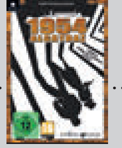
Marc Brehme



„Ein Satz mit X …"

1954: Alcatraz verpasst die Chance, aus dem unverbrauchten Setting des sich nach dem Kriegsende neu orientierenden Amerika, gesellschaftlichen Umbrüchen und ethischen Fragen ein spannendes Adventure für Erwachsene zu machen. Geschichte und Rätsel sind eher 08/15-Mittelmaß als kreative Höchstleistung, die Grafik mit ihrem unpassenden Mix aus schwacher 2D-Grafik mit groben 3D-Figuren wirkt eher wie ein Prototyp denn ein verkaufsbereites Spiel, und wie sich die wenigen Entscheidungen der beiden Spielfiguren auswirken, ist so vorhersehbar wie die Sendezeit der *Tagesschau* jeden Abend. Kurzum: ein Adventure, das eigentlich niemand unbedingt braucht.

1954: ALCATRAZ



Ca. € 35,-
24. Januar 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Irresponsible Games
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Insgesamt veraltet; atmosphärische, aber wenig detaillierte Hintergründe, grobe Charaktermodelle mit fehlerhaften Proportionen, schwache oder gar eingesparte Animationen
Sound: Passender Jazz- und Blues-Soundtrack, ordentliche Vertonung
Steuerung: Eingängiges Point & Click mit der Maus, Inventar per Mausklick oder -rad, Hotspot-Anzeige

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU mit 2,5 GHz (Single-core) bzw. 2 GHz (Dual-Core), 3 GB RAM, Windows XP/Vista/7/8, Grafikkarte: Geforce 200er/Radeon 300er/Intel HD 3000er, DirectX 9.0c, 6 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Dual-Core-CPU mit 2,5 GHz, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Derbe Sprache im Knast, teils mit sexuellem Bezug, Spieler kann indirekt einen Mord in Auftrag geben, dessen Ausführung ebenso dargestellt wird wie Blut und Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0.4778
Spielzeit (Std.:Min.): 6:10
In unserer Testversion traten einige Grafikfehler und lange Ladezeiten zwischen den Locations auf, jedoch keine Abstürze oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverbrauchtes Setting mit Potenzial
- ➕ Grafikstil fängt den Zeitgeist ein
- ➕ Passender Soundtrack
- ➕ Zwei spielbare Charaktere; Wechsel jederzeit möglich
- ➕ Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf …
- ➖ … allerdings nur marginal
- ➖ Grafik absolut veraltet
- ➖ Schwache Rätsel
- ➖ Häufig detailarme, leblose Schauplätze
- ➖ Grausige oder eingesparte Animationen, stattdessen häufig Schwarzblenden
- ➖ Logikfehler dämpfen Atmosphäre
- ➖ Keine Hilfefunktion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **58**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

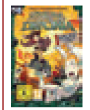


Frühjahrsputz: Wir haben ausgemistet!

Die PC-Games-Redakteure haben sich zusammengesetzt und jede einzelne Empfehlung erneut unter die Lupe genommen: Gehört das Spiel immer noch zu den „Müsst ihr gespielt haben!"-Kandidaten eines Genres? Oder ist der Lack so viele Jahre nach Veröffentlichung endgültig ab? Das Ergebnis unserer Beratungen: *Half-Life 2*, *Warcraft 3*, *Warhammer 40.000: Dawn of War 2*, *Diablo 2*, *Max Payne 2* und *Monkey Island 3* fliegen aus dem Einkaufsführer. Sie sind entweder zu alt, wurden von späteren Titeln abgelöst oder sind gar nicht mehr im Handel erhältlich, etwa Teil 3 der Piraten-Adventure-Serie. Dafür tragen wir dem Multiplayer-Trend der vergangenen Jahre Rechnung und nehmen *World of Tanks* und *Dota 2* in unsere Genre-Listen auf.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



Goodbye Deponia
Getestet in Ausgabe: 11/13
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Vorher unbedingt Teil 1 und 2 spielen!

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Chaos auf Deponia – Getestet in Ausgabe: 11/12
Der zweite Akt bietet eine höhere Gag-Dichte als der Serienbeginn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

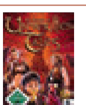
+ Deponia – Getestet in Ausgabe: 02/12
Das offene Ende des Debütspiels ergibt ohne die Nachfolger keinen Sinn.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	84



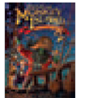
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

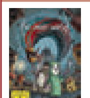


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

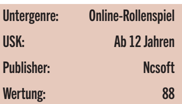


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

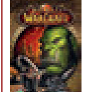


Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

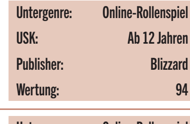


Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.



Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

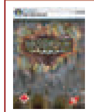


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

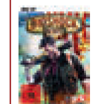
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



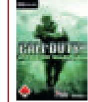
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



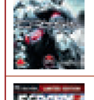
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

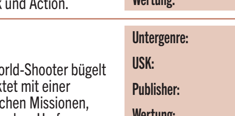


Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

ABGELEHNT

Thief

Meisterdieb Garrett kehrt nach langer Abstinenz zurück auf den PC. Sichert sich der Langfinger einen Platz in den Herzen der Redakteure und damit im Einkaufsführer? Wir diskutieren drüber!

Die Pro-Argumente

Neben der Bombenatmosphäre, die durch die verspielten Handanimationen des Helden unterstrichen wird, hat uns vor allem das Missionsdesign beeindruckt. Die Aufträge bieten einen schönen Gameplay-Mix aus Schleich-, Rätsel- und Kletterpassagen. Zudem erwartet den Spieler durch optionale Lösungsmöglichkeiten und Routen sowie die freie Wahl zwischen Action und Stealth eine Menge spielerische Freiheit. Dazu tragen auch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten für Spielgefühl und Benutzeroberfläche bei. Das Hantieren mit Garretts pfiffigen Gadgets, die man per motivierendem Upgrade-System verbessert, lässt die weit über 20 Spielstunden wie im Flug vergehen.

Die Kontra-Argumente

Neben einigen wenigen KI-Problemen und schlecht zum Schleichkonzept passenden Bosskämpfen sowie vorgegebenen Actionsequenzen stört das minimal linearere Leveldesign als im Konkurrenten *Dishonored*. Sobald *Thief* dem Spieler etwas mehr Bewegungsfreiheit zugesteht, verliert man im Gegenzug aber schnell die Orientierung. So hätten wir uns etwa gewünscht, auf der Stadtkarte Markierungen einzutragen. Schade: Die deutsche Sprachausgabe ist nicht lippensynchron und die Sprecher treffen nicht immer den richtigen Ton.


Wer schon früher mit Garrett unterwegs war, stößt in *Thief* auf viele Anspielungen auf die Vorgänger.

Das Ergebnis

Alle sieben Redakteure waren sich einig: *Thief* ist sicher ein sehr gutes Schleichspiel geworden, im Einkaufsführer hat das ähnliche *Dishonored* aber dennoch die Nase vorn und verwehrt Garrett den Eintritt. Trotzdem: Die Diebestour mit dem Langfinger bietet viel Spielspaß!

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



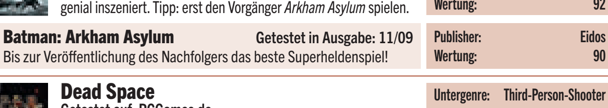
Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92



+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

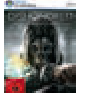
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

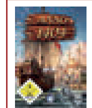
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

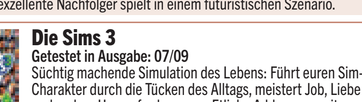


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

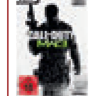
Multiplayer-Actionspiele

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



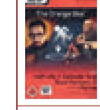
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



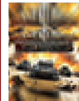
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

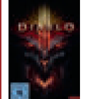
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

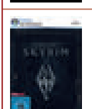
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



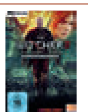
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

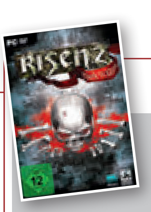


The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Peter empfiehlt

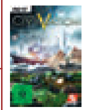


Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	86

Risen 2: Dark Waters
Getestet in Ausgabe: 05/12
Dass *Risen 2* vor zwei Jahren auf so wenig Gegenliebe bei den Spielern stieß, verstehe ich immer noch nicht. Ob da wohl der Klabautermann seine Finger im Spiel hatte? Auch wenn das Kampfsystem Defizite aufweist: *Dark Waters* ist ein ursympathisches Rollenspiel mit toller, liebevoll gestalteter Spielwelt und einem ungewöhnlichen Piratenszenario. Spannende Quests, kauzige Charaktere, Furcht erregende Monster, witzige Dialoge: *Risen 2* hat alles, was ich mir von einem Piranha-Bytes-Spiel wünsche. Jetzt, so kurz vor der Veröffentlichung des Nachfolgers (siehe Seite 22), ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um *Risen 2* doch noch eine Chance zu geben. Es lohnt sich, versprochen!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

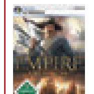


Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

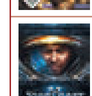
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

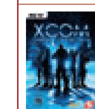


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Civilization 5: The Complete Edition

Schreckliche Neuigkeiten: Es soll tatsächlich Menschen geben, die *Civilization 5* noch nicht rauf und runter gespielt haben! Oder solche, die bisher keinen der exzellenten DLCs zur Rundenstrategie-Perle angefasst haben. Diesen Personen haben wir nur zwei Dinge zu sagen. Erstens: Schämt euch! Und zweitens: Holt euch gefälligst das *Civilization 5*-Komplettpaket, das neben dem Hauptspiel alle bisher erschienenen Download-Pakete enthält. Dazu zählen neben 14 Map-Packs, Zusatz-Zivilisationen und Bonus-Szenarien auch die beiden hervorragenden Erweiterungen *Gods & Kings* und *Brave New World*. Wer die *Complete Edition* zum fairen Preis von knapp 40 Euro erwirbt, hat anschließend für weit über 100 Spielstunden ausgesorgt. Das Spiel gibt es sowohl als Bezahl-Download auf Steam als auch im Einzelhandel.


Egal ob Krieg oder Forschung: Der Wege zum Sieg gibt es in *Civilization 5* viele.

Total War: Rome 2 – Patch #9

Die ursprüngliche Verkaufsversion vom *Rome 2* plagten viele Probleme. Knapp sechs Monate später hat Entwickler Creative Assembly die meisten mit dem nun schon neunten Update behoben – Zeit für eine Nachbetrachtung. Auffälligste Änderung: Die Berechnungszeiten der gegnerischen KI-Züge wurden im Vergleich zur Ursprungsfassung stark verkürzt. Außerdem hat Creative Assembly an der Performance geschraubt: *Rome 2* läuft auf den höchsten Grafikeinstellungen deutlich flüssiger als zuvor, auch wenn der Prozessor immer noch stark beansprucht wird. Für die größte Grafikpracht braucht ihr also weiterhin einen High-End-Rechner. In Sachen Gameplay sticht vor allem die verbesserte künstliche Intelligenz der Computergegner hervor, speziell auf der Strategiekarte. So nutzt die KI geschickt Agenten, um Armeen zu behindern und Städte an den Rand einer Revolte zu bringen. Außerdem stellt der Computer schlagkräftige Armeen zusammen, die er taktisch klug einsetzt. Wann immer möglich, umzingelt er eure Heere mit mehreren Kompanien und stellt so eine zahlenmäßige Überlegenheit her. Außerdem legt die KI viel öfter als zuvor Hinterhalte. Das alles sorgt für einen deutlich erhöhten Schwierigkeitsgrad, selbst auf „Normal". Mängel offenbart derweil noch die Schlachten-KI: Belagerungstruppen bohren zuweilen lieber in der Nase, als die gegnerischen Stadtmauern zu erstürmen. Zudem wirkt das Politik-System mit den Konflikten innerhalb einer Fraktion trotz einer stark erhöhten Anzahl an Charakterereignissen weiterhin unausgereift. Dennoch: Mit Update #9 haben auch anfangs enttäuschte *Total War*-Fans keinen Grund mehr, *Rome 2* zu verschmähen!

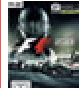

Der Computergegner bildet endlich zusammenhängende Großreiche, die dem „Endgame" Spannung verleihen.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

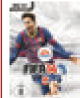


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

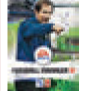
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

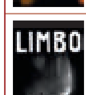
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



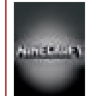
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



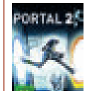
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

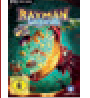


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

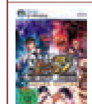
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



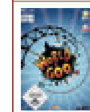
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Savegames – macht das mal ordentlich!

Eine Kolumne von Marc Brehme

Ungeliebtes Ritual: Vor dem Sichern von Spielständen beginnt das große Suchen danach.

Nervöse Blicke auf den Monitor. Unruhiges Ordner-Geklicke mit der Maus … „Ja, wo sind sie denn? Hier müssten sie doch eigentlich … Oder doch vielleicht … hier? Nein, verdammt! Mensch, das kann doch wohl nicht wahr sein?! Leute, so geht das nicht! Wo sind die denn jetzt wieder?“

Ich weiß nicht mehr, wie oft ich solche und andere emotionale Ausbrüche nach minutenlanger erfolgloser Sucherei schon hatte. Und das nur, weil es mir wieder einmal nicht vergönnt war, die Spielstände meines aktuellen Spiels zu finden. Mein Gemütszustand: genervt. Mein Blutdruck: ausreichend, um eine Auto-Hebebühne zu betreiben.

Es gibt viele Gründe, warum man diese Bit-gewordenen Erfolgsgradmesser sucht. Die einen sichern sie, weil eine Neuinstallation des Spiels oder gar des Betriebssystems ansteht. Andere geben sie an Freunde weiter, die partout diesen einen Level nicht schaffen, und die nächsten Savegame-Jongleure spielen einfach nur an verschiedenen Orten und Geräten. Spieleredakteure suchen die kleinen Dinger deshalb besonders häufig. Obwohl „suchen“ schon leicht untertrieben ist. Jede Geocaching-Tour mit 28 Stationen und Hinweisen durch Algebra-Aufgaben ist heutzutage leichter zu bewerkstelligen, als die Savegames seiner Spiele zu finden.

Eigentlich sollte es doch recht einfach sein. Aber das war früher. Da war sowieso alles besser – zumindest in dieser Disziplin. Damals, als man Spiele noch auf C:\ Spieletitel installierte und darin der Ordner „saves“ schlummerte. Ein Blick, ein Klick – kopiert. Aber heute? Suchen und fluchen. Weitersuchen und noch mal fluchen. Google anwerfen, sonst ist man meist verloren. Heute wird versteckt, was das Zeug hält. Jeder Hersteller kocht sein eigenes Süppchen und lässt den Spieler bei diesem Thema viel zu oft wie den Ochs vorm Berg stehen.

Während sich manche Spiele wie etwa *The Witcher* auch gleich unter klar erkennbarem Namen in „Eigene Dokumente“ einnisten, müsst ihr bei anderen erst noch nach dem Hersteller Ausschau halten, der dann unter seinem Namen noch einen Unterordner mit dem Spieletitel eingerichtet hat, wie es etwa Larian Studios mit *Dragon*

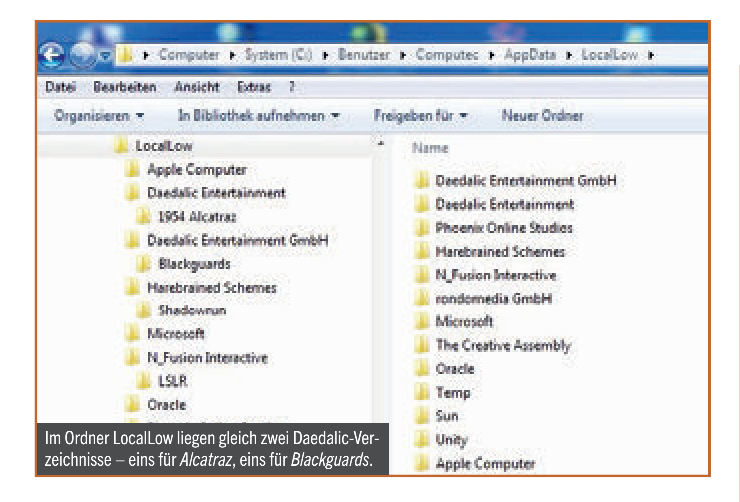
DAS SAGEN DIE ENTWICKLER

JAN THEYSEN, KING ART GAMES:





„Seltsame Orte für Savegames ärgern nicht nur Spieler, sondern auch die Entwickler! Windows will sie erst hier haben, dann da. Außer es ist ein Steam-Spiel. Wenn es allerdings Steam auf dem Mac ist … usw. Das Ganze ist sehr nervig und hat häufig mit Rechteverwaltung auf den Betriebssystemen zu tun. Man darf nicht alles in jeden beliebigen Ordner schreiben. Leider ändern sich ständig die Regeln, was wo hin darf.“



Im Ordner LocalLow liegen gleich zwei Daedalic-Verzeichnisse – eins für *Alcatraz*, eins für *Blackguards*.

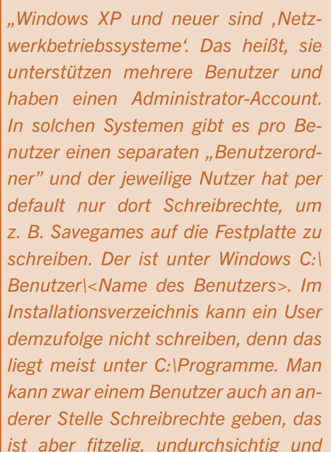
Commander praktiziert. Warum aber zum Beispiel Titel von Electronic Arts direkt unter ihrem Spielenamen zu finden sind, obwohl es auch einen Ordner „Electronic Arts“ gibt, in dem sich Spiele tummeln, das weiß wohl nicht einmal EA so ganz genau. Dann gibt es noch die Verzeichnisse „Gespeicherte Spiele“ und „My Games“, die selbstredend auch einige Spieletitel enthalten. Ganz zu schweigen von den tief im Windows-Benutzerordner versteckten Verzeichnissen „Local“, „LocalLow“ oder „Roaming“.

Manchmal habe ich wirklich den Eindruck, dass die Hersteller diabolisch vor sich hin grinsen, während sie auswürfeln, in welchem Verzeichnis sie denn diesmal die Savegames vor dem Spieler verstecken wollen. Und damit es auch nach dem fünften Titel des gleichen Publishers nicht langweilig wird, werden dann noch ein paar Tricks obendrauf gepackt. So verwirrt der deutsche Entwickler Daedalic Entertainment suchende Spieler beispielsweise damit, im AppData-Ordner „Local“ die Savegames von beispielsweise *Deponia* oder *Harveys neue Augen* unter „Daedalic Entertainment“ zu deponieren, während für *Blackguards*-Saves der Ordner „Daedalic Entertainment GmbH“ angelegt wurde. Fies? Ach was! Das ist doch keine Hürde für rätselerprobte Adventure-Spieler! Dass man die Spielstände des Daedalic-Titels *1954: Alcatraz* nicht in einem dieser beiden Ordner finden kann, versteht sich eigentlich von selbst, oder? Die liegen nämlich nicht unter „Local“, sondern unter dem Ordner „LocalLow“ – natürlich auch in einem „Daedalic Entertainment“-Ordner.

Da schwirrt nicht nur mir, sondern augenscheinlich vielen Spielern der Kopf. Aber richtig fies wird es, wenn das Profil des Spiels und seine Savegames in verschiedenen Verzeichnissen abgespeichert werden. Das ist meist bei Spielen der Fall, die als normale DVD- und als Steam-Version erscheinen. Bei *Rise of Venice* von Kalypso beispielsweise befindet sich die ini-Datei unter AppData\Roaming und die Savegames je nach Version des Spiels entweder unter Meine Spiele\Rise of Venice oder eben im Steam-Ordner. Dann handelt es sich bei der Suche nach den zu sichernden Dateien also um eine wahre Meisterleistung. Sozusagen die Kür statt der Pflicht im Eis-…, Verzeihung, im Datenkunstlauf.

DAS SAGEN DIE ENTWICKLER

CLAAS WOLTER, DAEDALIC:



„Windows XP und neuer sind ‚Netzwerkbetriebssysteme‘. Das heißt, sie unterstützen mehrere Benutzer und haben einen Administrator-Account. In solchen Systemen gibt es pro Benutzer einen separaten „Benutzerordner” und der jeweilige Nutzer hat per default nur dort Schreibrechte, um z. B. Savegames auf die Festplatte zu schreiben. Der ist unter Windows C:\Benutzer\<Name des Benutzers>. Im Installationsverzeichnis kann ein User demzufolge nicht schreiben, denn das liegt meist unter C:\Programme. Man kann zwar einem Benutzer auch an anderer Stelle Schreibrechte geben, das ist aber fitzelig, undurchsichtig und fehleranfällig.

Um das Ganze nun benutzerfreundlich zu halten und den Hauptnutzer nicht total zu nerven, fragt Windows bei allen Aktionen, die Administratorrechte benötigen, einmal nach, ob man sich sicher sei. Im Hintergrund wird die Aktion dann allerdings als Administrator ausgeführt. Will man also die Savegames außerhalb des Benutzerordners speichern (z. B. in C:\<Spieltitel>\Savegames), so muss das Spiel als Administrator ausgeführt werden. Das ist in der Regel unerwünscht und nicht gut für den Benutzer. Außerdem würden sich dann mehrere Spieler auf demselben System die Savegames teilen, was beispielsweise bedeutet, dass ein Klick auf „Continue“ im Hauptmenü das letzte (gespeicherte) Spiel lädt und nicht das letzte Spiel des gerade spielenden Benutzers.

Wir schauen es uns an, ob sich die Ordnerstruktur vereinheitlichen und sich die bisherige gewisse Inkonsistenz zumindest künftig vermeiden lässt.“

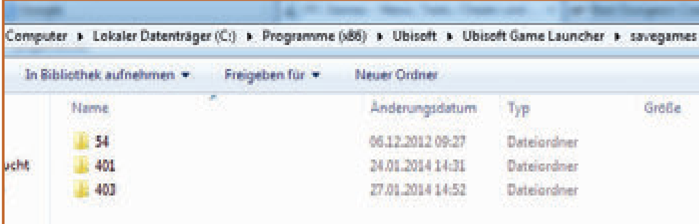
Das muss doch anders gehen!

Meine Güte, liebe Entwickler und Publisher, das muss doch auch einfacher gehen! Und warum schafft es selbst Microsoft als Hersteller des seit Jahren meistverbreiteten Spiele-Betriebssystem noch immer nicht, den Spieleentwicklern in dieser Hinsicht einmal Daumenschrauben anzulegen statt nur Pseudo-Empfehlungen zu geben? Seit Windows Vista gibt es im Betriebssystem der Redmonder Softwareschmiede eigentlich ein extra Verzeichnis für Spielstände. Und das ist sogar sinnvoll platziert und leicht zu finden unter C:\Benutzer\Benutzername\Gespeicherte Spiele. So weit, so gut (abgesehen davon, dass es schon mal eng werden kann auf Systemlaufwerk C:, wenn man viele Savegames hat, die teilweise sogar die Gigabyte-Grenzen sprengen).

Leider nutzen diesen Ordner nur wenige Titel – *Risen 2* ist eine der löblichen Ausnahmen – denn bereits da begann der Wildwuchs, der mit dem Verteiler der Speicherdaten auf zig verschiedene und teils sogar versteckte Ordner mittlerweile einen unrühmlichen, weil äußerst nervigen Höhepunkt gefunden hat.

Und bitte komme mir jetzt niemand mit Cloud-Saves! Ich weiß nicht, wie oft sich meine Speicherstände in der Wolke schon in Nebeltröpfchen aufgelöst haben. Egal ob *XCOM: Enemy Unknown* via Steam oder *Assassin's Creed 2* und kürzlich auch *Might and Magix X Legacy* über Uplay. „Cloud-Daten können

▼ Ähnlich wie bei Steam sind auch die Spiele und Savegames über Ubisofts Uplay nur unter einer Zahlenkombination (Spiel-ID) zu finden.



▶ Und auch die Dateinamen der Spielstände selbst geben keinerlei Aufschluss darüber, um was für ein Spiel es sich handelt.

...me	Änderungsdatum	Typ	Größe
5.save	24.01.2014 14:30	SAVE-Datei	1
5.save.metadata	24.01.2014 14:30	METADATA-Datei	1
1.save	24.01.2014 14:30	SAVE-Datei	5.561
1.save.metadata	24.01.2014 14:30	METADATA-Datei	1
3.save	24.01.2014 14:30	SAVE-Datei	2
3.save.metadata	24.01.2014 14:30	METADATA-Datei	1
4.save	24.01.2014 14:28	SAVE-Datei	1
4.save.metadata	24.01.2014 14:28	METADATA-Datei	1
16.save	24.01.2014 12:39	SAVE-Datei	5.470
16.save.metadata	24.01.2014 12:39	METADATA-Datei	1
14.save	23.01.2014 23:35	SAVE-Datei	5.476
14.save.metadata	23.01.2014 23:35	METADATA-Datei	1
15.save	23.01.2014 23:29	SAVE-Datei	5.410
15.save.metadata	23.01.2014 23:29	METADATA-Datei	1



nicht synchronisiert werden". Was? Nee, oder? Ernsthaft jetzt? ARGH! Vermutlich lag es aber nicht an den Cloud-Diensten selbst. Sicherlich hatte die NSA meine Daten nur aus Versehen verschoben anstatt sie auf ihre eigenen Server zu kopieren. Na ja, kann ja mal vorkommen. Egal. Mein Vertrauen in diese ausgelagerte Speichertechnik ist jedenfalls derart erschüttert, dass ich einen beliebten Spruch abwandeln musste und es jetzt bei mir immer heißt: Save often, safe local! Cloud my a…! Ähm … ihr wisst schon.

Seitdem es Mode ist, das gleiche Spiel über verschiedene Plattformen anzubieten, gibt es keine allgemeingültige Aussage mehr, wo man zuerst nach seinen Savegames suchen soll. Steam, Origin, Uplay, GOG – jeder kocht sein eigenes Süppchen. Während die häufig DRM-freien Versionen von GOG und viele Klassiker gerade aus der DOS-Zeit gar noch im Spieleverzeichnis speichern, legen die Online-Vertriebsplattformen auf eurer Festplatte Ordner in digitalen Untiefen an, die sonst keines Menschen Auge je erblicken würde.

Einmal Zahlensalat, bitte!

Als bestes Beispiel dafür gilt in meinen Augen Ubisofts Uplay. Nicht nur ich selbst, auch PC-Games-Kollege Stefan Weiß hat sich kürzlich einmal wieder den sprichwörtlichen Wolf gesucht. Aber das ist sicher nur unsere Schuld; normalerweise dürfte es kein Problem sein, darauf zu kommen, dass sich die Spielstände von beispielsweise *Might and Magic X Legacy* unter „C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\savegames\a99b796f-d241-4b55-9ab2-0d7a51da7f4f\401" befinden. Erst recht, weil sie ebenso wie die Unterordner in Ubisofts Game-Laucher-Pfad auch mit so simplen und logischen Namen daherkommen. Genau wie die Savegames selbst, die da mit Titeln wie „3.save(.metadata)" winken und geradezu schreien: Hey, ich bin ein *M&M X Legacy*-Spielstand – nimm mich, nimm MICH!

Da wird das Vorhaben, seine hart erkämpften Fortschritte und investierten Spielstunden zu sichern, nicht nur zu einer Geduldsprobe, sondern fast schon zu einem hoffnungslosen Unterfangen. Zumindest, wenn man möglicherweise auch noch an einem Offline-Rechner sitzt, denn nach der in einem solchen Fall zweifellos erfolglosen Windows-Dateisuche bleibt nur noch das Anklopfen bei Kollege Allwissend. Und Google ist wahrlich voll mit Suchanfragen von Spielern, die verzweifelt versuchen, den Tiefen ihrer Festplatte Spielstände zu entlocken. Bitte aufwachen, ihr Betriebssystem-Hersteller und Spieleentwickler dieser Welt! Vereinigt euch endlich – in unserem Sinne.

Mein Vorschlag zur Güte

Wo ist bitte das Problem, sich endlich mal auf den Installationsordner des Spiels zu einigen – oder auf einen einzigen Pfad, in dem dann auch wirklich jedes Spiel seine Saves ablegt? Lasst es meinetwegen „Gespeicherte Spiele" sein, nennt ihn „Oma Trudes bester Gänsebraten der Welt" oder „Pippi Langstrumpfs Affenfutter", aber einigt euch bitte endlich mal auf einen! Diesen einen, der die Spielewelt verändern, ja sooo viel besser machen würde. Legt darin einen Ordner mit dem Hersteller- oder Entwicklernamen an und einen Unterordner mit dem Spieletitel. Fertig. Hexenwerk? Ich glaube nicht.

Und als Sahnestück obendrauf hätte ich gern eine weitere Schaltfläche im Hauptmenü des Spiels. Auf die kommt es neben denen mit dem schicken blauen Zuckerberg-Gedächnis-„f", einer mit dem zwitschernden Federvieh und einer für die überaus wichtige Promotion des „nur hier läuft's am besten drauf"-Grafikchip-Herstellers nun auch nicht mehr an. Jetzt bitte eine Schaltfläche, die wenigstens mal nützlich wäre. Eine, die den Windows-Explorer mit dem Savegame-Ordner meines Spiels öffnet. Einfach so. Klick. Ohne Sucherei und Frust. Das wäre doch mal ein Ding! Und was für eins! Bin gespannt, ob ihr das mal hinkriegt.

Oder am Ende sogar einen Button, auf dem „Spielstände übertragen" steht? Womit wir wieder bei der Kür statt der Pflicht wären. Mir persönlich wäre das einen ganz, ganz, gaaanz winzigen Tick lieber als per Mausklick die drei ungefragt mitinstallierten 800 MByte großen Full-HD-Trailer eurer anderen Spiele anschauen zu können. Wirklich. In echt jetzt. Ganz ehrlich. Isch schwör'! ❑

COMMUNITY-STIMMEN*

Oelf:
„Darüber hab ich auch schon oft geflucht. Savegames ins Spielverzeichnis und gut ist."

jokerman7:
„Man könnte natürlich auch einfach auf pcgamingwiki.com nachschauen oder googlen."

Enisra:
„Man könnte aber auch von den Entwicklern mal verlangen, gescheite Verzeichnisse anzulegen, weil man keine Lust hat, für jeden kleinen Scheiß was suchen zu müssen."

CosmicBlue:
„Hersteller- oder Publishernamen haben meiner Meinung nach in den Pfadangaben gar nichts zu suchen. Ich entscheide, ob ich ein Verzeichnis x:\publisher\spiel oder x:\spiel\ haben möchte – und entscheide mich meist für Letzteres."

Schalkmund:
„Ja, früher in der guten alten Zeit, da fand man die Spielstände immer im Spielverzeichnis. Nicht nur, dass es heute schwerer ist, die Spielstände wieder zu finden, es wird auch noch die meist nicht so große Betriebssystem-Partition unnötig mit diversem Publisher-Rotz zugemüllt."

Bonkic:
„Steam und Co. sollen schauen, dass Cloud-Saves zuverlässig(er) funktionieren, wenngleich ich persönlich bislang eigentlich noch nie Probleme damit hatte. Lokal gespeicherte Speicherstände brauch' ich nicht."

Wut-Gamer:
„Über diese Unsitte mit den Spielständen habe ich mich auch schon oft geärgert, besonders, als ich von XP nach 7 umgezogen bin.

Chemenu:
„Das Problem ist in der Tat sehr nervig. Hab mich auch schon oft geärgert, dass Spiele nicht nach einem einheitlichen System Savegames anlegen. Seit Windows Vista gibt es ja extra einen „Gespeicherte Spiele"-Ordner, aber leider machen nur die wenigsten Spiele davon Gebrauch."

* Forenkommentare von pcgames.de

Operation am offenen KI-Hirn

Von: Benjamin Kratsch und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Moorhuhn-Armeen, dauerrempelnde Rennfahrer und Hans Guck-in-die-Lufts: Die künstliche Intelligenz ist einer der häufigsten Kritikpunkte an modernen Videospielen. Doch warum tut sich so wenig in diesem Bereich der Spieleentwicklung?

Wir begeben uns auf Spurensuche in San Francisco, Montreal und London und sprechen mit Produzenten, Designern und KI-Experten, um das große Mysterium zu lüften.

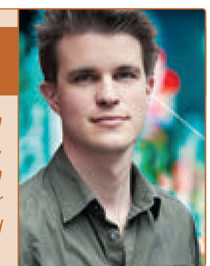
Zum Fürchten schön

Flackerndes Licht, tanzende Schatten, Nervosität macht sich breit. Jeder Meter ist geprägt von Anspannung und Nervenkitzel, denn diese Kommando-Einheiten mit schwarzen Kevlar-Rüstungen starten immer wieder hinterlistige Überraschungsangriffe. In einer Sekunde hören wir ein Knacken, legen das FN-Scar-Sturmgewehr an, sondieren die Gegend. Plötzlich wirft sich ein Soldat durch die Glasscheibe des Fensters hinter uns. Wir wollen reagieren, drehen uns um, feuern – und verfehlen den Angreifer, weil er zur Seite rollt und uns mit einem Schuss in die Brust 70 Prozent Lebensenergie abzieht. Verdammt! Unsere Morphium-Spritzen in Form von Heilpaketen sind aufgebraucht. Wir retten uns in Deckung, versuchen einen klaren Kopf zu bewahren und überlegen, wie wir diese Stelle meistern können. Cut.

So spielte sich 2005 der Grusel-Shooter *F.E.A.R.* von Monolith Productions. So anspruchsvoll, so fordernd, so mitreißend. Und wir fragen uns: Was ist eigentlich geschehen, dass wir heute kaum noch überlegen müssen, wie wir vorgehen? Dass wir Kopfschüsse verteilen als gäbe es kein Morgen, Taktik nur in den seltensten Fällen gefordert wird? Und selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad von *Call of Duty* – auf „Veteran" – die KI nicht wirklich intelligenter agiert, sondern lediglich besser trifft und vor allem mehr Schaden produziert? Storytelling, Schauspielkunst, lebendige Welten, unterspült vom Regen und mit Raucheffekten, bei denen jeder noch so kleine Staubpartikel dynamisch beleuchtet wird, – all das gibt es in aktuellen Video- und Computerspielen. Doch warum wird dann die künstliche Intelligenz so vernachlässigt? Wir wollten es wissen. Los geht die Spurensuche …

DOMINIC GUAY,
Senior Producer von *Watch Dogs*

„Es sind diese kleinen Dinge, die bewirken, dass ihr euch heimisch fühlt. Eine Frau knöpft ihren Trenchcoat zu, verschränkt die Arme und drückt die Kleidung näher an ihren Körper – das tun wir, wenn uns kalt ist, richtig? Wir haben unsere eigenen Verhaltensmuster beobachtet und so realistisch wie möglich ins Spiel integriert."



Echte KI ist ein Mythos

Schon im Wort „künstlich" steckt die eigentliche Natur künstlicher Intelligenz. KI ist ein Fake, eine Ansammlung von Skripten und im besten Fall cleverer Programmier-Routinen. Computer-Programme können kein menschliches Hirn ersetzen. Werden wir im Multiplayer-Modus von *Call of Duty* beschossen, dann ist das eine Aktion, auf die unsere Reaktion folgt. Und die umfasst nahezu unendlich viele Möglichkeiten: In der Regel werden wir das Feuer erwidern, können aber auch in Deckung springen. Je nachdem, wie stark der Titel auf Schnelligkeit ausgelegt ist, kann unsere Reaktion auf einer schnellen Einzellösung basieren – etwa dem Versuch eines Kopfschusses oder Blenden via Granate und anschließender Attacke – oder auf einer ausgeklügelten Team-Strategie. Einzelaktionen führen beispielsweise in *Counter-Strike* nur sehr selten zum Erfolg; viel wichtiger ist es, sich abzustimmen. Dabei übernimmt jeder Spieler eine andere Rolle: Der eine wirft Blendgranaten, um dem Feind die Sicht zu nehmen, der nächste eine Explosivgranate, um ihm zu schaden. Einer gibt Deckung als Scharfschütze. Ein Teil des Teams täuscht einen Frontalangriff an, während die anderen über Tunnels oder Seitenstraßen das feindliche Team flankieren und so ausschalten. Das menschliche Hirn ist in der Lage, diese komplexen Vorgänge mit ein bisschen Übung sehr schnell umzusetzen. Es ist extrem leistungsfähig und kann komplexeste Zusammenhänge blitzschnell erkennen: Wir prägen uns Karten-Layouts ein, merken uns, wo sich gute Scharfschützenpositionen befinden. Je länger wir spielen, desto mehr brennen sich gewisse Werte unbewusst in unsere Synapsen. Wir wissen, wie stark ein Granatwurf sein muss, damit wir von der Mauer bei Punkt A einen Zentimeter neben das Auto treffen, um einem Feind in Deckung trotzdem Lebenspunkte abzuziehen.

Was wäre, wenn …?

„Der schnellste Supercomputer der Welt ist nicht so effizient wie unser Hirn", fasst es Nathan Camarillo zusammen, der als Executive Producer von 2008 bis 2011 federführend die Entwicklung von *Crysis 2* geleitet hat. „Der

CLIFF BLESZINSKI ZUM THEMA KI

Cliff Bleszinski, der bis 2012 federführend am *Gears of War*-Franchise gearbeitet hat und aktuell an einem noch geheimen PC-exklusiven First-Person-Arena-Shooter auf Basis der Unreal Engine 4 werkelt, hat seine ganz eigene Meinung zu dem Thema: „Schon als Kinder wollten wir doch immer der Superheld sein. Und Erwachsene sind doch im Grunde auch wie große Kinder, zumindest die, die ich kenne. Hinzu kommt, dass sehr viele Leute in ihrem Beruf vielleicht nicht so glücklich sind. Sie sitzen nicht auf dem Chefsessel, sie müssen sich leiten lassen, statt sagen zu dürfen, wo der Hase lang läuft. In Spielen ändert sich diese Machtposition.“ Auf die Realismus-Debatte in Sachen KI angesprochen, antwortet er: „Ich habe einen großen Teil meines Lebens Spiele designt, in denen Typen mit Muskeln wie Baumstämme mit Waffen schießen, die größer sind als sie selbst. Das wird jetzt keinen Realismus-Preis gewinnen, aber es hat ein paar Millionen Menschen Spaß gemacht. Zum Spaßfaktor gehört unbedingt eine Aufgabe, die mich als Spieler fordert. Wo ich auch mein Hirn mal anstrengen muss. Deswegen gibt es in *Gears* so viele verschiedene Locust-Typen, die alle nach unterschiedlichen Taktiken schreien.“ Bleszinski glaubt auch, dass die Zeiten sich allmählich ein wenig wandeln: „Die Industrie wurde über viele Jahre von Anzugträgern dominiert, die Spiele am liebsten nach Marktforschungs-Ergebnissen entwickeln lassen. Dann kam *Dark Souls* und hat alle überrascht. Es ist extrem schwer, lässt einen richtig im eigenen Schweiß baden. Es ist hart wie die Hölle, hat sich aber bei so etwas um die 2,5 Millionen verkauften Einheiten ganz passabel geschlagen – und *Dark Souls 2* kommt!“


Cliff Bleszinksi, oder Cliffy B, war bis 2012 jahrelang Design Director bei Epic Games.



Unterschied zwischen einem KI-Soldaten und uns ist der, dass die KI nur so reagieren kann, wie wir es ihr als Studio vorher beigebracht, also einprogrammiert haben.“ Laut Camarillo arbeiten die meisten Entwicklerteams mit klassischen „Was wäre, wenn“-Skripten. „Setze ich in *Crysis 2* Granaten ein, dann weiß unsere KI, dass sie sich jetzt verteilen muss, da Explosivgeschosse einen hohen Flächenschaden machen. Das sind statistische Werte, auf deren Basis das Spiel entscheidet, wie die Soldaten vorgehen sollen.“ Selbst ein High-End-PC oder eine Next-Gen-Konsole hätten aber nur eine gewisse Rechenleistung, so Camarillo. Die Frage sei also immer, wie viel dieser Power man für KI-Entscheidungen verwenden wolle, die dann möglicherweise bei der Berechnung von Physik fehle – die wiederum extrem wichtig für die Glaubhaftigkeit von Cryteks zerstörtem, zu Ruinen zerfallenen New York sei.

Ein weiterer Unterschied: Wir Menschen sind sehr gut darin, Situationen zu analysieren und andere hinters Licht zu führen. Beim Elfmeter im Fußball täuschen wir einen Schuss ins rechte obere Eck an, indem wir viel Anlauf nehmen und daher Kraft vortäuschen, schieben die Pille aber mit wenig Kraft und viel Gefühl unten ins Eck. Übertragen auf Shooter wäre dies das Antäuschen via Blendgranate: Der Gegner erwartet einen Angriff durch den Tunnel, wir gehen aber außen herum und fallen ihm in die Flanke. Oder wir spielen mit der Erwartungshaltung des Kontrahenten. Der Torwart denkt sich: Okay, er täuscht an, darauf bin ich vorbereitet. Wir schießen trotzdem mit recht viel Kraft ins rechte obere Eck. Oder überraschen die Terroristen im Tunnel, weil sie sich umdrehen, um ihre Flanke zu schützen, und nicht mehr auf den Tunnel achten. Für derart komplexe Manöver bräuchte man aber eine KI, die selbstständig dazulernt und aus der Situation heraus Analysen treffen kann. Die gibt es noch nicht.

Die künstliche Intelligenz im zweiten Crysis

„Es ist recht einfach, einen Tunnel-Shooter zu entwickeln. Als Entwickler kontrollierst du die Umgebung, kannst genaue Pfade für die feindlichen Soldaten vorgeben und die Action mit Hollywood-Scripts – Explosionen, aufsteigender Rauch, abstürzende Helikopter etc. – sehr direkt steuern“, erklärt Nathan. „Wir haben für *Crysis 2* eine komplett neue KI-Engine entwickelt, weil wir sehr viel stärker mit Umgebungseffekten spielen wollten. Insbesondere Wasser ist ein strategisches Mittel für den Spieler. Elektrisiert er es, kann er damit lautlos Soldaten des Hightech-Konzerns C.E.L.L. ausschalten.“ Laut Camarillo ist es essenziell für eine gute KI, dass sie die Möglichkeit hat, auf jede Form von Angriff zu reagieren. „Es ist keine echte künstliche Intelligenz, die sich unabhängig von unseren Eingaben entwickeln kann. Wir sind ja nicht die NASA (er grinst). Aber wir haben ihr beigebracht, bestimmte Verhaltensmuster abzurufen, wenn ein Ereignis eintrifft. Beispiel: Wird ein Kollege durch einen Stromschlag im Wasser getötet, gibt der Squad-Anführer den Befehl, sich von dem nahe gelegenen Bachlauf fernzuhalten.“ *Crysis 2* war letztlich die natürliche Evolution des ersten *Crysis*, das 2007 den Markt revolutionierte. Vorher gab es keine KI, die in der Lage war, das Verhalten des Spielers zu adaptieren. Haben wir in *Crysis* mit einer Schrotflinte durch den dünnen Bambus einen Gegner erschossen, haben dessen Kollegen diese Information beim nächsten Gefecht gegen uns verwendet. Stellt sich also die Frage: Warum arbeiten bis heute nicht alle Spiele mit cleverer, adaptiver KI? „Es gibt sehr verschiedene Herangehensweisen in der Produktion, vor allem aber in der Vermarktung eines Spiels. *Crysis* ist ein äußerst exploratives Spiel, ein Werk, das euch dazu auffordert, ihm Geheimnisse zu entreißen. Auch der Nano-Suit ist sehr experimentell ausgelegt. Nicht jeder Spieler möchte das und nicht zu jedem Produkt passt es. *Call of Duty* funktioniert beispielsweise ganz anders als *Crysis*.“

Erwartungshaltung, Call of Duty und der Finanz-Faktor

Auch wenn der ehemalige Produzent von Crytek und heutige Senior Vice President beim Mobile-Games-Anbieter DeNa es nicht so formulieren möchte, das „Funk-

HIDEO KOJIMA,
Creative Director Metal Gear Solid 5 und Vice President Konami

„Wir verwenden in Metal Gear Solid 5 dynamische KI Das ist eines der stärksten und wichtigsten Features des Spiels, hat mir aber auch schlaflose Nächte bereitet. 1.000 Dinge hätten bei unserer Live-Präsentation auf der Tokyo Game Show schief gehen können.“



RAGE-Engine sei Dank: Rockstar sind die Könige der Verhaltenssimulation. Von 800 Charakteren haben 200 ein Persönlichkeitsprofil, nach dem sie besonnen, aggressiv oder abwartend handeln.

tionieren“ bezieht sich nicht nur auf Spielmechaniken, sondern vor allem auch auf den Spielemarkt und die wirtschaftliche Seite der Games-Branche. *Crysis 2* hat rund 20 Millionen Euro gekostet, wobei Electronic Arts das Marketingbudget nie enthüllt hat. Verkauft wurden drei Millionen Einheiten. Wenn ein Kunde im Schnitt 40 Euro dafür gezahlt hat (Konsolenpreise höher als auf PC, US-Preise niedriger als in Deutschland) sind das 120 Millionen Euro Umsatz.

NATHAN CAMARILLO,
Senior Director Product Design DeNA
und ehemaliger Produzent von *Crysis 2*



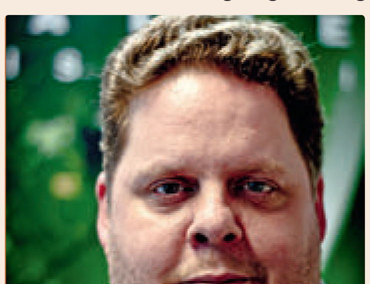
„Es ist sehr leicht, eine perfekte KI zu programmieren. Einen Gegner, der immer trifft und euch unendlich lange durch die Levels jagt. Der jeden Winkel kennt, jeden Trick. Aber er wäre unbesiegbar. Ein Feature wie das Elektrisieren des Wassers macht dem Spieler nur Spaß, wenn er dadurch auch ein Erfolgserlebnis mitnehmen kann – sprich: zumindest ein paar Feinde auf diese Art ausschaltet. Im Optimalfall lernt die Soldaten-K.I. von Crysis 2 daraus und meidet das Wasser in diesem Abschnitt.“

Zum Vergleich: *Call of Duty: Modern Warfare 3* hat rund 40 Millionen Euro gekostet und wurde mit einem Marketing-Budget von 80 Millionen Euro ausgestattet. Verkauft hat Activision 2011, also im gleichen Jahr wie *Crysis 2*, weit über 20 Millionen Einheiten und rund eine Milliarde Euro Umsatz generiert – DLCs sind in dieser Rechnung nicht mal eingeschlossen. Mit anderen Worten: Das *Call of Duty*-Konzept wurde im Markt besser aufgenommen, was in diesem Fall sicherlich am deutlich stärkeren und vor allem etablierteren Multiplayer-Modus von Activisions Erfolgs-Shooter lag. Letztlich geht es aber nur darum, aufzuzeigen, dass nicht jedes Spiel gleich vermarktet werden kann und die gleiche Fan-Basis hat, wie auch Mark Rubin, Produzent von *Call of Duty: Ghosts*, im Gespräch bestätigt: „Es gibt eine Formel, die *Call of Duty* zu dem macht, was es ist. Damit kann man spielen und experimentieren, aber wenn wir zu weit davon abweichen, bekommen die Fans nicht mehr das Erlebnis, das sie erwarten.“ *Call of Duty* gehört sicher zu den Spielen, die am häufigsten für ihre schwache KI kritisiert werden. Rubin erörtert, dass sein Team ständig mit KI-Komponenten experimentiere, letztlich aber auch nicht das zerstören wolle, was *Call of Duty* auszeichnet: „Es ist dieser Adrenalinrausch. Es ist, als würdet ihr durch mehrere Actionfilme gleiten, die an vielen verschiedenen Orten der Erde angesiedelt sind.“

Wie auch schon seine Vorgänger vergleicht er die Marke gerne

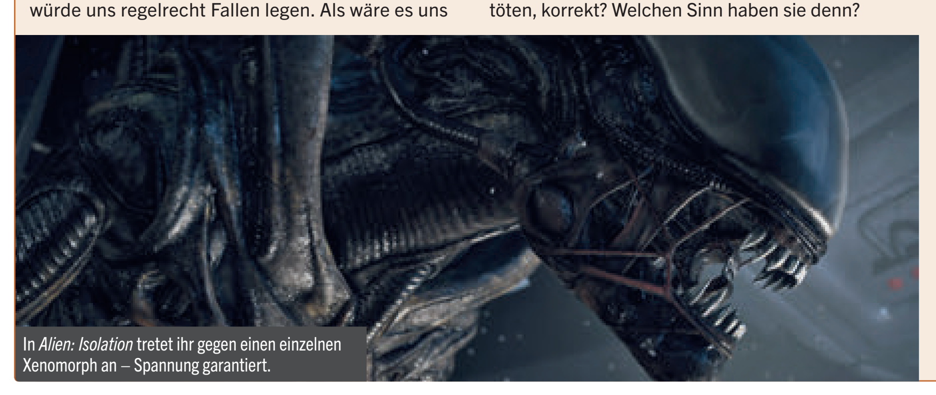
„Die Angst ergibt sich aus der Unberechenbarkeit des Aliens."

PC Games: Lass uns über *Alien: Isolation* sprechen, das wir grad gespielt haben. Wir hatten keine Waffen, haben geschwitzt, sind gerannt, haben uns versteckt und hatten mitunter echt ein bisschen Schiss. Wie habt ihr so eine furchterregende KI hinbekommen?
Clive Lindop: „Danke für das Kompliment. Und ihr wart erstaunlich gut. Im Schnitt sterben die Leute acht Mal in diesem Level, ihr musstet nur vier Mal dran glauben. Das liegt daran, dass die KI verdammt schnell ist und sich das Alien trotz seiner Größe sehr geräuschlos fortbewegen und vor allem sehr unterschiedliche Strategien verwenden kann. Mal geht es offensiv vor, spürt den Spieler auf und attackiert ihn schneller als er reagieren kann. Dann wiederum verkriecht es sich in Lüftungsschächten, wartet und schnellt im richtigen Moment heraus."


Clive Lindop, Lead Designer bei Creative Assembly

PC Games: Stellenweise hatten wir das Gefühl, es würde uns regelrecht Fallen legen. Als wäre es uns immer einen Schritt voraus. Das ist sehr ungewöhnlich für KI, der wir in den meisten Videospielen recht deutlich überlegen sind.
Clive Lindop: „Es ist dieser Horror-Ansatz, den wir verfolgen. Wir könnten dazu Sound verwenden, und tun das sicher auch in einigen Levels, aber die Angst ergibt sich eigentlich aus der Unberechenbarkeit des Xenomorph. Es ist oft da, wo ihr es nicht erwartet. Und es hat sehr geschärfte Sinne. Ich erinnere mich an eine Situation, in der ihr euch in einem Spind versteckt habt. Ihr wart allerdings einen Bruchteil einer Sekunde zu spät in dem Metallspind und das Alien hat dieses leise Quietschen und Knarzen der Tür gehört – deshalb wurdet ihr gefressen."

PC Games: Wenn wir das richtig rekapitulieren, gibt es Waffen im Spiel, aber die können das Alien nicht töten, korrekt? Welchen Sinn haben sie denn?


In *Alien: Isolation* tretet ihr gegen einen einzelnen Xenomorph an – Spannung garantiert.

Clive Lindop: „Wenn ich ehrlich sein darf, spielen wir hier ein bisschen mit euren Erwartungen. Selbst bei unseren internen Tests gibt es immer wieder Situationen, in denen Kollegen instinktiv im letzten Moment eine Waffe ziehen und losballern – nur bringt das nichts, es durchschlägt die Haut des Aliens nicht und zieht ihm auch keine Energie ab. Es gibt einige sehr coole physikalische Spielereien, aber die Waffen gibt es eigentlich nur, um den Spieler ein bisschen in Sicherheit zu wiegen. Ihm dieses „Ich habe eine Kanone, mir kann nichts passieren"-Gefühl zu geben. Aber das Alien ist viel cleverer als ihr denkt: Feuert ihr einen Schuss in einen Korridor links ab, um rechts zu entkommen, wird es nicht zum linken Korridor stürmen, sondern dahin, wo es den Ursprung der Kugel vermutet. Na ja, blöd, genau da steht ihr dann."

PC Games: Die KI ist der wohl häufigste Kritikpunkt in fast jedem Spieletest. Woher rührt das deiner Meinung nach – und wie habt ihr dieses Problem umgangen?
Clive Lindop: „Wir lesen eure Magazine (lacht). Letztlich ist es eine große Frage des Ressourcen-Managements. Wenn ich als Team eine gigantische Welt mit 20 verschiedenen Orten und 50 unterschiedlichen Gegnern designen muss, dann bleibt nicht so viel Zeit für KI-Design. *Alien: Isolation* hingegen ist ein sehr zentriertes Spiel. Das Xenomorph steht im Zentrum, es ist der einzige Gegner im ganzen Spiel. Wir verwenden einen sehr großen Teil unserer Teamstärke darauf, dieses Alien so bedrohlich, intelligent und adaptiv wie nur irgend möglich zu programmieren. Letztlich wollen wir das Flair des ersten *Alien*-Films einfangen. Diese Momente, wo man nicht an einen Angriff denkt, durch leere Flure läuft und plötzlich das Biest aus einem Luftschacht springt und einen Charakter in den Tod reißt.

mit einer Hollywood-Achterbahnfahrt. „Es geht hoch, runter, man wird durchgeschüttelt. Es ist ein Theme Park, an dem es überall etwas Neues zu sehen gibt." Er selbst habe die *Crysis*-Titel sehr gerne gespielt, sei sich aber sicher, dass der langsamere Spielaufbau und KI-Soldaten, die dazulernen und sich beinahe schon menschlich verhalten, viel Dynamik aus der Inszenierung rausnehmen würden. „Ich verstehe die Kritik und nehme mir die auch zu Herzen. Aber wer die Herausforderung sucht und auf strategisch agierende und im Team harmonierende Gegner treffen will, der spielt Kill Confirmed oder einen anderen Multiplayer-Modus." Seiner Meinung nach gibt es schlicht Genres, zu denen dieser realistische Ansatz nicht passe: „Es gibt audiovisuelle Erfahrungen, da lasse ich mich gerne einfach berieseln. Ich weiß, dass die *Stirb Langsam*-Filme völlig unrealistisch sind, dass kein Mensch in einem Kugelhagel von halbautomatischen Sturmgewehren mit tausenden Geschossen überleben würde. Aber Bruce Willis kann ja selbst ein Kampfjet der US-Airforce nichts anhaben", sagt er lachend.

Profi-Rennfahrer versus Gummiband-KI

Ein weiteres Genre, das sich mit guter KI ziemlich schwer tut: Rennspiele. Electronic Arts' *Need for Speed*-Serie ist fast schon berüchtigt für ihre Gummiband-KI, die immer ganz nah am Spieler dran bleibt, völlig egal, wie schnell man fährt. Die Computer-Piloten rasen euch weder davon noch ist es möglich, sie zu überrunden, weil sie wie von Zauberhand immer wieder auf der Strecke nach vorne gesetzt werden, um in etwa den gleichen Abstand einzuhalten.

Um die Herausforderungen in diesem Bereich zu eruieren, haben wir uns in London mit Lee Mather, KI-Programmierer von Codemasters' *F1 2013*, getroffen. „Mein Job ist eigentlich ziemlich undankbar", flachst er. „Gute Rennfahrer-KI wird nur am Rande wahrgenommen. Schlechte kann ein ganzes Spiel zerstören." Laut dem gebürtigen Schotten muss die künstliche Intelligenz von Rennfahrern vor allem glaubhaft sein. Sprich: Sie müssen gewinnen wollen, dürfen dabei aber auch Fehler machen. „Ich glaube, am meisten Spaß haben die Leute, wenn die KI hart in eine Kurve reinschneidet, sich vielleicht verschätzt und verbremst. Dass sie hohes Risiko geht, woraus auch Fehler entstehen, die sie letztlich menschlich wirken lässt."

Auffahrunfälle in der Startphase seien ebenfalls recht beliebt, „weil diese mitunter durchaus eine Saison in der Formel 1 prägen können und dem Sport etwas Unberechenbares geben." Aber auch hier müsse man die feine Balance hinbekommen: „Es gibt Spiele, in denen die KI sehr stur fährt. Sie will immer auf der Ideallinie bleiben und nimmt dafür auch ein Ramm-Manöver in Kauf. Das ist kein gutes KI-Design und wäre bei uns ein No-Go. Formel-1-Autos bestehen größtenteils aus Karbon, frontale Auffahrunfälle würden mit hoher Wahrscheinlichkeit einen irreparablen Schaden provozieren."

Die Komponisten von *Dead Space* haben einen intelligenten Soundtrack kreiert, der sich euren Aktionen ständig anpasst und sogar mit schnellem Geigenspiel vor Gefahr warnt.

„Aber warum gibt es eigentlich diese Gummiband-KI?“, fragen wir im Gespräch. Mather überlegt recht lange, runzelt die Stirn und meint: „Echter Sport ist nicht zwingend spannend. Nicht jedes Fußballmatch ist von packender Dynamik geprägt. Genauso sieht es auch in der Formel 1 oder anderen Rennserien aus. Wir arbeiten an einer echten Simulation, da darf Sebastian Vettel auch mal klar dominieren“, so Lee Mather. „In *Need for Speed* hingegen soll dieser stete Adrenalinrausch aufgebaut werden. Es ist ein bisschen wie die Hollywood-Filmreihe *The Fast and the Furious*, wo die Autos auch gefährlich nahe bei 300 Sachen nebeneinander über den Highway brettern.“ Das sei dann einfach eine Frage des Stils eines Spieles, die Prozessorleistung sei kein Problem. „In *F1 2013* updatet sich die KI ganze 120 Mal pro Sekunde, pro Auto – das beansprucht die Playstation 3 kaum, Fahrphysik ist viel berechnungsintensiver“, erklärt der KI-Guru von Codemasters.

Die Zukunft der KI: City Life

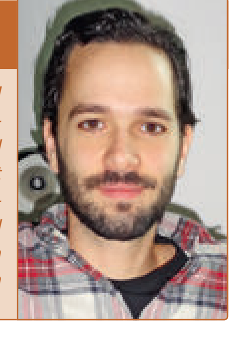
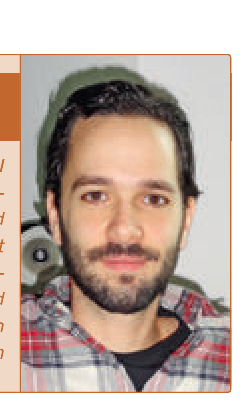
Ein Spiel, in dem auch viele Überholmanöver in Blechlawinen enden, hört auf den Namen *Mafia 2*. Es war eines der ersten Spiele, das sich 2010 daran versucht hat, eine lebendige Stadt mit verschiedenen Jahreszeiten zu simulieren. Am Bahnhof der von New York inspirierten, fiktiven Metropole Empire Bay saßen Bettler im Schnee, Veteranen des Zweiten Weltkriegs, Heimkehrer ohne Beine und ohne Hoffnung. Doch die Menschen, die uns auf dieser Straße begegneten, basierten auf einem Skript. So richtig lebendig fühlte sich das alles noch nicht an: Geschäfte waren nur selten betretbar und alle Hotels geschlossen – außer dem einen, in dem wir eine Bombe legen mussten. *Grand Theft Auto 5* hat sich diesbezüglich deutlich weiterentwickelt: Waghalsige Skater vollführen Tricks am Strand, junge Damen flanieren an Eiscreme-Ständen vorbei und genehmigen sich eine kühle Süßigkeit.

Aber auch hier stieß Rockstar Games offensichtlich irgendwann an die Leistungsgrenzen der alten Konsolengeneration: Nur wenige Geschäfte sind betretbar und einen echten Alltag haben die Passanten auch nicht. Zu Testzwecken folgten wir einigen Fußgängern einfach mal mehrere Minuten und entdeckten, dass diese letztlich immer wieder im Kreis laufen.

Watch Dogs: Die lang ersehnte KI-Revolution?

Die Revolution und eine lebensecht simulierte Welt will nun Ubisoft mit dem schon mehrfach

NEIL DRUCKMANN,
Chefautor und Creative Director von *The Last of Us*

„Wir haben einen ungewöhnlichen Weg für unsere KI gewählt. Normalerweise sind die Gegner in Actionabenteuern Elitesoldaten, die diszipliniert agieren und sehr gut schießen. In The Last of Us kämpft ihr aber oft gegen Typen, die nicht viel mehr Training genossen haben als Joel. Sie haben Angst, ziehen sich zurück. Und sie machen Fehler, verziehen ihre Waffe oder schaffen es, einen Schlag nicht mehr zu blocken. Sie agieren sehr menschlich, weniger wie Killermaschinen.“

INTERVIEW MIT **TAKESHI MIYAZOE**

„Messerscharfe Präzision und intelligentes Leveldesign sind unser Trumpf.“

PC Games: 20 Mal haben wir in der Preview-Version gegen diesen Dämonenritter mit der schwarzen Stachelrüstung ins Gras gebissen und es trotzdem immer wieder probiert. Was ist euer Geheimnis? Wie schafft ihr es Spieler so süchtig nach Leid zu machen?

Takeshi Miyazoe, Global Producer Dark Souls 2

Takeshi Miyazoe: „Haha, das ist eine schöne Umschreibung. Wir investieren extrem viel Zeit in die richtige Balance. Kein Gegner darf zu leicht sein, aber er muss auch besiegbar bleiben. Egal wie mächtig ein Zwischenboss wirkt, es gibt immer diesen Hauch eines Moments, in dem er seine Schwächen offenbart. Wenn man ihn lange genug analysiert und nicht direkt losstürmt, hat man eine reelle Chance.“

PC Games: Wie intelligent ist die KI? Sie verfolgt uns zwar, scheint uns aber nur geskriptet in Fallen zu locken oder?

Takeshi Miyazoe: „Tatsächlich arbeiten wir fast gar nicht mit Skripts, vielmehr mit einem intelligenten Leveldesign. Ein Beispiel: Ihr kämpft gegen ein drei Meter großes Reptil, das mit einer Keule nach euch schlägt. Ihr weicht immer wieder zurück, konzentriert euch ausschließlich auf den Gegner. Wenn ihr dann einen Abgrund runterfallt, ist das ja nicht unsere Schuld, oder? Und wenn ihr einen Bereich betretet, in dem Pfeile aus dem Boden schießen, auch nicht.

PC Games: Das erste *Dark Souls* war sehr stark geprägt von Ungewissheit. Stundenlang irrten wir mit einem abgebrochenen Dolch durch die Finsternis eines Gefängnisses. *Dark Souls 2* wirkt schon eine Spur einsteigerfreundlicher …

Takeshi Miyazoe: „Es wäre langweilig, wieder das Gleiche zu machen. Aber diese Ungewissheit ist Teil des Konzepts. Wir sprechen intern ganz gerne davon, dass wir nicht nur KI schaffen, sondern vor allem „Player Intelligence“ – wir wollen euch als Spieler Intelligenz abverlangen, sodass ihr dazulernt: Wer hochnäsig ist und sich überlegen fühlt, stirbt. Wer kleine Hinweise in der Umgebung, wie das Rieseln von Staub von der Decke als Warnung ignoriert, stirbt. Sonst wäre es ja langweilig.“



Dark Souls gilt als eines der anspruchsvollsten Spiele überhaupt.

Brauchbare KI: Die unterschiedlichen Big Daddys aus *Bioshock* hatten verschiedene Angriffsmuster und Schwachpunkte.

verschobenen Hacker-Abenteuer *Watch Dogs* abliefern. Ähnlich wie bei der *Assassin's Creed*-Reihe hat der französische Publisher ein gigantisches Team aus dem Boden gestampft, das von Montreal aus geleitet wird, aber Unterstützung aus Ubisofts Technologiezentrum in Quebec sowie von Studios in Paris, Bukarest sowie den *Driver*-Machern Ubisoft Reflections erhält. Insgesamt 600 Männer und Frauen arbeiten an Ubisofts neuer Mega-Marke, die sich der Publisher ganze 50 Millionen Euro kosten lässt. „Wenn wir über KI sprechen, dann geht es mir weniger um die Präzision von Schüssen eines SWAT-Teams. Das ist nicht die Herausforderung, das können wir schon lange“, erklärt Senior Producer Dominic Guay. „Es geht um die Glaubhaftigkeit der virtuellen Bürger, die in dieser Welt wohnen. KI war bislang sehr stark auf Action-Sequenzen ausgelegt, aber wir haben uns gefragt: Was tut ein Passant, wenn es anfängt zu regnen? Richtig, er holt einen Regenschirm raus. Hat er keinen, stellt er sich unter ein Dach, um Schutz zu suchen und nicht nass zu werden. Wir haben im Grunde unsere eigenen menschlichen Verhaltensmuster studiert und diese ins Spiel übernommen.“

Die Macher von Ubisoft Montreal sind der festen Überzeugung, dass sich die Glaubhaftigkeit einer offenen Welt in erster Linie in ihrer Subtilität ausdrückt. „Es sind diese vielen kleinen Dinge, die bewirken, dass ihr euch heimisch fühlt. Eine Frau knöpft ihren Trenchcoat zu, verschränkt die Arme und drückt die Kleidung näher an ihren Körper – das tun wir, wenn uns kalt ist, richtig? Aus Spielen kenne ich das bisher kaum.“ Guay glaubt auch, dass gerade im Next-Gen-Zeitalter die Handlungsbereiche der einzelnen Abteilungen sehr stark verschwimmen werden: „Unsere Software-Ingenieure müssen denken wie Designer und die Kreativabteilung muss sich wiederum stärker mit der technischen Seite auseinandersetzen, beispielsweise mit Datenbanken und dergleichen. Schließlich bekommt jeder Bewohner vom Spiel eine Identität zugewiesen – einen Beruf, ja sogar einen Kontostand und Beziehungen.“

Ubisoft Montreal will mit *Watch Dogs* nicht nur eine stille Evolution seiner Open-World-Erfahrungen aus *Far Cry 3* und *Assassin's Creed* schaffen, sondern die gesamte Branche revolutionieren: „Diese Menschen in unserem virtuellen Chicago haben Nöte und Probleme. Sie werden überfallen, begehen Strafdelikte, vielleicht beobachtet ihr sogar zufällig einen Mord und müsst entscheiden, ob ihr eingreifen wollt. Ich glaube, das ist die Richtung, in die wir gehen müssen. Eine offene Welt, in der ständig nur groß angelegte, cineastisch inszenierte Großangriffe aufeinander folgen, ist nicht glaubwürdig. Wir machen kein *24*, das überlassen wir Jack Bauer. *Watch Dogs* bietet eine Welt, die sich so echt anfühlen wird wie ein virtueller Trip durch das reale Chicago, nur mit der einen oder anderen Verfolgungsjagd, Prostitutionsringen, gewissen Herausforderungen eben. Ein bisschen wie bei Jack, aber nicht so hart durchinszeniert.“ Ob Ubisofts Jack Bauer namens Aiden Pearce auch auf intelligente KI-Polizisten und clevere, in Teams organisierte Söldner trifft, die sich durch Fensterscheiben werfen und sich ein paar Tricks von ihren Oldie-Kollegen aus *F.E.A.R.* abgeschaut haben, erfahren wir voraussichtlich Ende Juni 2014 – zu hoffen wäre es allerdings. ❑


Adrenalin! Echter Sport mit virtuellen Autos sorgt für Nervenkitzel, wenn es eng zugeht.

Was ist so toll an ... Rennsimulationen?

Von: Christian Steingen

SimRacer sind die gnadenlose Königsdisziplin der Rennspiele. Wir stellen die neusten Vertreter, die nützlichste Hardware und die verrücktesten Gadgets vor.

Noch 30 Sekunden ... Noch einmal gehe ich im Kopf die ersten drei Kurven durch. Ich bin mir sicher, zu Anfang wird wieder das totale Chaos herrschen, wenn 26 Fahrer in die enge Linkskurve fahren. Ich verfolge wohl die übliche defensive Strategie und mache trotzdem ein paar Plätze gut. Das Rennen ist lang. 46 Runden.

10 Sekunden. Ich rutsche noch mal in eine bequemere Sitzposition, denn die nächsten 80 Minuten werde ich ziemlich angespannt sein. Fünf Sekunden. Kupplung, erster Gang. Die Ampel schaltet auf Rot. Ich halte die Drehzahl beim Optimum. Grün! Ich komme gut weg und überhole sofort einen Gegner. Das Adrenalin schießt mir in den Kopf. Der Bremspunkt fliegt näher, ich sortiere mich irgendwie ein und komme heil durch die erste Schikane in Interlagos ...

Spiel oder Sport?

Was sich wie aus der Biografie eines Rennfahrers anhört, ist tatsächlich aber die übliche Erfahrung, die man macht, wenn man online mit zwei Dutzend anderen in einem SimRacing-Titel seine Runden dreht. Hier geht es irgendwie nicht nur um ein Spiel. Das Ganze ist sogar ziemlich ernst, zumindest den meisten Spielern, die wirklich lange dabei bleiben. Der Spieler – oder nennen wir ihn lieber „Fahrer" – verfolgt eigentlich kein bestimmtes Ziel wie in vielen anderen Rennspielen. Autos freischalten, neue Lackierung gewinnen, Tuningteile montieren, Driftbonus kassieren ... all das zählt nicht und interessiert auch keinen. Tatsächlich vermittelt das Genre nur eines: Sport. Motorsport. Das bedeutet vor allem harte Arbeit in Form von Training. Der geneigte SimRacer hat eine hohe Frusttoleranz. Hunderte Runden, bis Strecke und Setup so passen, dass man sich mit anderen Gleichgesinnten zu einem Wettkampf auf den virtuellen Asphalt traut. Hierbei steht vor allem eines im Vordergrund: Fairness. Es gibt kein absichtliches Abschießen und kein Abkürzen. Wer sich dazu herablässt, ist ganz schnell der Buhmann.

Spiel oder Realität?

Die heutigen Genrevertreter können mittlerweile dank gestiegener Rechenleistung die Fahrdynamik eines Rennwagens sehr genau berechnen. Da werden Reifen verformt, Aufhängungen eingefedert und Aerodynamik simuliert. Realistische Eingabegeräte (Seite 98) stellen die Verbindung zum Fahrer her. Trotzdem fehlt ein wichtiger Faktor: Die Beschleunigungskräfte. Wer schon einmal Gokart gefahren ist weiß, dass man relativ intuitiv am Limit fahren kann – genau das ist aber der Knackpunkt im virtuellen Motorsport. Das simulierte Fahrzeug zu verstehen und das Limit zu finden, bringt eine sehr steile Lernkurve mit sich und auch viele echte Rennfahrer tun sich schwer dabei. Andersherum haben aber schon einige SimRacer den Sprung in den echten Motorsport geschafft. 2009 wurde Wyatt Gooden nach dem Gewinn einer iRacing-Meisterschaft eingeladen, 2010 im echten VW Jetta Cup mitzufahren – und konnte sofort zwei Rennen gewinnen.

Frischer Wind

Zurzeit werden einige neue SimRacer entwickelt, deren Vorabversionen wir uns genauer angesehen haben. Diese stellen wir auf den folgenden Seiten vor. Darüber hinaus schauen wir auf die Genrereferenz und werfen einen Blick in die Vergangenheit. ❑

IRACING

Der bewährte Genrekönig des virtuellen Motorsports – wenn da nicht die immensen Kosten wären.

iRacing wurde 2008 von ehemaligen Papyrus-Mitarbeitern erschaffen und seitdem kontinuierlich weiterentwickelt und mit neuen Inhalten versorgt. Das Konzept des Spiels ist schnell erklärt: Motorsport in Reinform. Alles dreht sich um pure Simulation. Das Ganze ist komplett online ausgelegt, man fährt zu festen Zeitpunkten Rennen und kann jederzeit trainieren. Als Fahrer muss man das sportliche Reglement genau befolgen – ein ausgeklügeltes Beurteilungssystem sorgt nämlich dafür, dass jeder Fehler mit Strafpunkten bewertet wird. Wer oft Mist baut, wird sich schwer tun, in höheren Lizenzstufen fahren zu dürfen. Wenn man sich durchgebissen hat, eröffnen sich dem Spieler ehrliche und harte Rennen, die für Stunden fesseln. Grafisch wirkt *iRacing* manchmal antiquiert, wobei gerade neue Inhalte sehr real aussehen. Alle Strecken sind lasergescannt, jede Bodenwelle exakt dort, wo sie sein muss. Alle Fahrzeuge sind komplett lizenziert und penibel nachgebildet. Von Rookie-Straßenfahrzeugen bis hin zum F1-Auto ist alles vertreten und entsprechend mehr oder weniger knifflig zu beherrschen. Easy to learn, hard to master! Der einzige Haken: die Kosten. *iRacing* kostet eine Monatsgebühr und spätere Autos und Strecken kosten nochmal extra. Vielen Spielern ist das zu teuer. Tatsächlich lassen sich aber durch regelmäßige Teilnahme an Rennen ein paar *iRacing*-Dollars verdienen, die man für die Abo-Erneuerung verwenden kann. Und in den Profimeisterschaften winken echte Preisgelder!

www.iracing.com

FAKTEN

- Über 60 Strecken mit zusätzlichen Varianten.
- Über 30 Fahrzeuge aller Leistungsstufen und vieler Hersteller
- Nur Multiplayer und Onlinezwang
- Monatliche Kosten (ca. 6 EUR)
- Extra Kosten für Strecken und Fahrzeuge (ca. 10 EUR)
- Fordernde Fahrphysik



Wer bei den heißen Formel-1-Rennen in *iRacing* mitfahren kann, hat es wirklich drauf!



Einer der Arbeitsplätze des Spielers. In *iRacing* gibt es für den Fahrer nur die Cockpit-Ansicht!

RFACTOR 2

Der Nachfolger einer der erfolgreichsten Rennsimulationen der letzten Jahre muss sich erst beweisen.

rFactor (Kasten auf Seite 97) galt lange Zeit als einer der Referenztitel im Genre und wird bis heute noch in vielen Onlineligen gefahren. Der Hersteller Image Space Incorporated (ISI) hat sich der Aufgabe gestellt, den eigenen Benchmark noch zu toppen und kündigte 2009 den Nachfolger an. Von Anfang an sollte der Titel – wie sein Vorgänger – auf Modbarkeit ausgelegt sein. Seit Anfang 2012 ist eine offene Beta auf dem Markt, die ISI zyklisch mit Updates versorgt. Der erste Blick hinterlässt sofort zwei Eindrücke: Erstens ist die Grafik teilweise ganz in Ordnung, meist aber eher schlecht und zweitens sind die Fahrzeuge unfassbar schwierig zu beherrschen. An die Grafik gewöhnt man sich schnell. Nur an das Handling gewöhnt man sich erst dann, wenn man sich so lange mit *rFactor 2* beschäftigt, bis genügend Gummi auf der Ideallinie liegt. Denn: Tatsächlich haben die Entwickler der Simulation nämlich ein so exaktes Reifenmodell spendiert, dass Verformung und Abrieb auf die Strecke simuliert werden. Die Engine berücksichtigt dabei sogar, wo wirklich gefahren wird, und nicht etwa eine statische Ideallinie. Ist nach einigen Runden das Auto warm und die Strecke entwickelt Grip, eröffnet sich plötzlich eine völlig neue Dimension von virtuellem Fahrzeughandling. Hier macht *rFactor 2* vieles sehr, sehr gut. Leider ist sowohl die Präsentation als auch die Menüführung etwas verkorkst, sodass wir rFactor 2 mit einem Rohdiamanten vergleichen, der über die Jahre erst noch geschliffen werden muss.

http://rfactor.net/web/rf2

FAKTEN

- Bis dato wenig Fahrzeuge und Strecken
- Nachschub an Fahrzeugen und Strecken aus der Community
- Offene Beta (ca. 35 €)
- Hochdynamisches Reifenmodell
- Sehr anspruchsvolle, aber nachvollziehbare Fahrphysik



Dieses Bild kann nicht mal im Ansatz vermitteln, wie toll sich die Fahrt im Classic F1 anfühlt..



Auch *rFactor2* glänzt im Mehrspieler-Modus mit zig Gleichgesinnten.

ASSETTO CORSA

Ein neuer Stern am SimRacing-Himmel geht auf – wenn alle Versprechen gehalten werden. Reingucken!

Kunos Simulazione? Nie gehört, denkt man. Die Firma Kunos hat sich allerdings tatsächlich schon einen Namen gemacht. Zum einen sind sie für Netkar Pro verantwortlich, eine oftmals unterschätzte Simulation, die eine sehr anspruchsvolle Fahrphysik hat. Zum anderen entwickelt die Firma mit Sitz in Italien professionelle Simulationen für den Motorsport. Das verspricht doch einiges. Assetto Corsa ist Kunos' aktueller Titel, der sich zurzeit wie *rFactor 2* in einer Early-Access-Phase befindet. Im zweiwöchigen Rhythmus schiebt der Hersteller ein Update nach, meist gleich mit neuen Strecken und/oder Fahrzeugen. Was *Assetto Corsa* auf den Bildschirm zaubert, sieht momentan tatsächlich nach der ultimativen Rennsimulation aus. Zum einen ist die Grafik mit modernen Shadern und Effekten wirklich up-to-date, zum anderen ist die Fahrphysik so nachvollziehbar und realistisch, dass sich die anderen Titel wirklich warm anziehen müssen. Auch *Assetto Corsa* bietet lasergescannte Strecken. Im Gegensatz zu *iRacing* will Kunos dem Spieler neben den sportlichen Aspekten auch mehr wirkliche Spielinhalte bieten, wie eine Singleplayer-Karriere und Challenges. Kunos hat versprochen, immer wieder DLCs anzubieten, sogar die Nordschleife wurde schon angekündigt. Wenn das nicht reichen sollte, sind bereits umfangreiche Tools für Modder versprochen, sodass man sich bezüglich Inhalten keine Gedanken machen muss. Hier entsteht vielleicht der Hybrid, auf den viele lange gewartet haben!

www.assettocorsa.net

FAKTEN

- Momentan über 20 lizenzierte Fahrzeuge, DLCs sind angekündigt.
- Im Moment nur 14 lasergescannte Strecken
- Early Access auf Steam (34,99 €)
- Tolle moderne Grafikengine
- Nicht nur Simulation, sondern auch Spiel
- Sehr ansprechende Fahrphysik



Die Grafik von *Assetto Corsa* braucht sich mit tollen Licht-und-Schatten-Effekten nicht zu verstecken!



Die lizenzierten Fahrzeuge aus allen möglichen Klassen sind hochdetailliert nachgebildet.

PROJECT C.A.R.S.

An *Project C.A.R.S.* scheiden sich die Geister. Realistische Simulation oder nur ein Arcarde-Augenwischer?

Eines steht fest: Grafisch ist *Project C.A.R.S.* – oft auch einfach *pCARS* genannt – jetzt schon ein Meilenstein. Der Titel befindet sich seit einiger Zeit in einer Art Alpha- bzw. Beta-Phase, zu der aber momentan keine zusätzlichen Spieler mehr Zugang bekommen können. Der Hersteller Slightly Mad Studios (SMS) hat die Entwicklung mit einem Crowdfunding-Modell finanziert und seitdem das Ziel erreicht ist, gibt es keine neuen Zugänge mehr. Wir haben uns natürlich rechtzeitig eingekauft. SMS versorgt die Betatester extrem häufig mit Updates, teilweise mehrmals pro Woche. *pCARS* teilt die Community in zwei Lager: Die einen meinen, die Fahrphysik sei ausgesprochen realistisch, die anderen finden das Ganze zu arcadelastig. Darüber eine wirkliche Aussage zu treffen, fällt schwer, da sich das Game nach jedem Update wieder etwas anders anfühlt. Teilweise haben wir aber den Eindruck, dass sich die Fahrzeuge am Limit manchmal nicht ganz nachvollziehbar verhalten. Der Übergang von „unendlich Grip" zu Abflug ist gefühlt zu plötzlich. Fakt ist aber: *pCARS* macht Spaß! Es mag nicht die beinharte Herausforderung einer richtigen Simulation sein, die Deluxe-Grafik macht das aber wieder wett: Die Wettereffekte zum Beispiel sehen unglaublich gut aus. Da perlen Regentropfen von den Karossen, in Pfützen spiegelt sich die Umgebung und der Himmel zeigt dramatische Wolkenbilder, die sich auch noch dynamisch verändern. Wenn man dann so in der Dunkelheit über die Nordschleife brettert, fällt es wirklich schwer, sich noch zu konzentrieren.

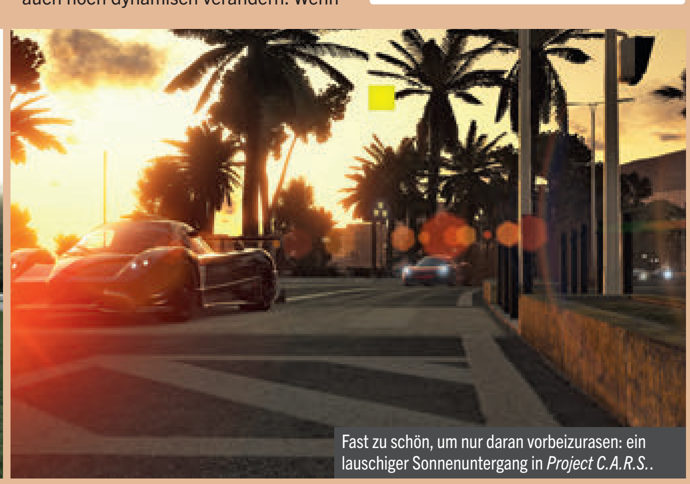
www.wmdportal.com/projects/cars

FAKTEN

- Viele lizenzierte Fahrzeuge angekündigt
- Viele echte Strecken
- Alpha-Phase, keine neuen Zugänge mehr möglich
- Unfassbar gute Grafik
- Fahrphysik manchmal nicht nachvollziehbar



Regentropfen, Pfützen, Reflexionen und Blendeffekte: Die grafischen Details sind eine Wucht.



Fast zu schön, um nur daran vorbeizurasen: ein lauschiger Sonnenuntergang in *Project C.A.R.S.*.

DIREKTVERGLEICH: GLEICHE STRECKE – GLEICHES AUTO

Nachdem wir alle aktuellen Simulationen unter die Lupe genommen haben, wollten wir einmal sehen, wie gut jeder Titel im Direktvergleich dasteht. Dafür haben wir einen Lotus 49 über die GP-Strecke in Silverstone gescheucht und an der gleichen Stelle einen Screenshot gemacht. Besonders bemerkenswert: In allen Titeln standen während einer zwanglos gefahrenen Runde in der schnellen Rechtskurve knapp 8.000 Touren auf dem Drehzahlmesser.

IRACING



Im Gegensatz zu den anderen Titeln gibt es hier nur den alten GP-Kurs, die Tribünen links gibt es so nicht mehr.

AC


Laserscan macht sich bezahlt. Die Strecke entspricht exakt dem Original. Die moderne Engine zaubert tolle Bilder auf den Schirm.

PCARS


Grafisch kaum zu toppen. Der Strecke an sich fehlen aber reale Details wie die Begrenzungspfosten rechts.

RFACTOR 2


Die Detailarmut der Grafikengine fällt gerade im Vergleich auf. Das tolle Handling zeigt das Bild natürlich nicht.

ES WAR EINMAL – DIESE TITEL SIND AUCH HEUTE NOCH DER KNÜLLER!

RFACTOR

2005 von ISI erschaffen, ist *rFactor* bis dato eine der am meisten gefahren Simulationen. Das liegt zum einen an der hervorragenden Basis, die die Entwickler mit der hauseigenen gMotor-Engine geschaffen haben. Die Engine zaubert prinzipiell schöne Grafiken mit dynamischer Beleuchtung auf den Schirm und stellt eine feinfühlige und im Grenzbereich nachvollziehbare Physik zur Verfügung. Zum anderen fesselt die unglaubliche Anzahl von Modifikationen und Zusatzinhalten, die von talentierten Moddern auch heute noch geschaffen werden. Egal welche Rennserie, egal welche Strecke, es gibt 99prozentig einen entsprechenden Mod für rFactor. Ob Nordschleife, 70 km Landstraße oder Kartbahn, ob Lupo Cup oder Formel 1 aller möglichen Jahre – es gibt wirklich alles, was das Racerherz begehrt. Und alles ist kostenlos zu haben (das Hauptspiel natürlich vorausgesetzt!). Wir empfehlen einen Besuch von www.rfactorcentral.com.


Bergrennen durch gemütliche Landschaften mit einem Zakspeed Capri – das kann nur rFactor.

SIMBINS GTR2

Ähnlich wie *rFactor* ist auch Simbin's *GTR2* eine Simulation, die ebenfalls bis heute noch von der Community mit Inhalten versorgt wird. Im Rohzustand bietet *GTR2* im Gegensatz zu *rFactor* aber das etwas rundere Gesamtpaket, da komplett lizenzierte FIA-GT-Saisons gefahren werden können. *GTR2* ist in vielerlei Hinsicht das bessere Spiel, gerade im Einzelspieler-Modus. Dafür ist die Physik etwas entschärft, die Fahrzeuge lassen sich ein wenig leichter kontrollieren. Der betagte Titel ist auch über Steam erhältlich und bietet gerade Einsteigern eine hervorragende Fahrschule. Zu Beginn stehen kleinere Meisterschaften mit kurzen Sprintrennen zur Verfügung, später dann Langstreckenrennen über mehrere Stunden, in denen auch mal die KI für einen Stint das Steuer übernehmen kann, bis hin zu echten 24-Stunden-Rennen mit Tag-Nacht-Wechsel. Wem das alles nicht reicht, der kann sich tonnenweise Mods aus dem Netz holen, wenn auch die Auswahl nicht ganz so umfangreich ist wie für *rFactor*. Tipp: Power and Glory 3.0



Fesselnde Singleplayer-Rennen gegen die KI versprechen stundenlangen Rennspaß.

HARDWARE: LENKRÄDER

Wer das Genre wirklich sinnvoll angehen will, kommt nicht umhin, sich ein Lenkrad anzuschaffen. Zwar unterstützen alle Titel auch alternative Eingabegeräte wie Gamepad oder Tastatur, das richtige Fahrgefühl will aber erst mit einem Lenkrad aufkommen. Wichtig ist dabei, dass es über Force Feedback verfügt, da so der Spieler auch haptische Rückmeldungen über den Fahrzustand bekommt. Darüber hinaus lässt sich mit einem Lenkrad viel präziser lenken, beschleunigen und bremsen. Auch wenn viele „Padfahrer" ähnlich schnell sind wie ihre kurbelnden Kollegen – über lange Distanzen ist man mit einem Lenkrad einfach konsistenter. Mittlerweile gibt es zig Produkte auf dem Markt für jeden Geldbeutel.

EINSTEIGER – LOGITECH DRIVING FORCE GT



Für den Einsteiger bietet Logitech sein Driving Force GT für unter 150 Euro an. Auch wenn das Ganze als absolute Minimalausstattung anzusehen ist, bietet das Bundle aus Lenkrad und Pedalen doch auch schon erwachsene Features wie 900-Grad-Lenkwinkel, einen extra Schalthebel und gutes Force Feedback auf der Habenseite. Die Pedalerie bietet aber leider keine Kupplung und ist komplett aus Kunststoff, was sie nicht sehr robust wirken lässt. Der Schalthebel ist direkt mit dem Lenkradgehäuse verbunden. Ein interessantes Feature ist der orangefarbene Drehschalter, mit dem man z. B. hervorragend die Bremsbalance einstellen kann. Insgesamt ist das Bundle sicher besser als viele günstigere Lenkräder, wir würden aber 100 Euro mehr in den nächsten Kanditaten investieren. Zusätzlich ist das Driving Force GT kompatibel mit der Playstation 3.

FORTGESCHRITTEN – LOGITECH G27



Ebenfalls aus dem Hause Logitech kommt das G27, das eine Evolution des mittlerweile nicht mehr hergestellten Klassikers G25 ist. Dieses eroberte 2006 den Markt und definierte damals die Qualität von Gaming-Lenkrädern neu. Das G27 hat für knapp 250 Euro Straßenpreis alles, was man als ernsthafter SimRacer braucht: Eine robuste Konstruktion mit vielen Metallteilen, 900-Grad-Lenkwinkel, starkes Force Feedback, stabile Pedale mit Gas, Bremse und Kupplung und eine Sechsgang-H-Schaltung. Sogar eine kleine LED-Anzeige für die Motordrehzahl (sofern vom Spiel unterstützt) ist an Bord. Zusätzlich ist das G27 (und auch das G25) Basis für viele Modifikationen und Add-ons wie eine realistischere Bremse, Adapter für echte Lenkräder aus dem Motorsport, Displays und vieles mehr. Auch das G27 ist PS3-kompatibel und ist unsere klare Empfehlung für den Neuling in dieser Auswahl.

KÖNNER – THRUSTMASTER T500 RS



Wer noch mehr will, kann sich für rund 400 Euro das Flaggschiff T500 RS nach Hause holen – eines der stärksten Force-Feedback-Lenkräder auf dem Markt. Im Vergleich mit dem G27 ist hier alles größer, stärker und schwerer. 1080-Grad-Drehwinkel, schwere (über 7 kg) invertierbare Pedale komplett aus Metall, hochpräziser Lenksensor und austauschbare Lenkradkränze sprechen eine deutliche Sprache. Leider ist kein separater Schalthebel im Lieferumfang dabei, weswegen man standardmäßig nur die etwas merkwürdig platzierten statischen Schaltwippen für Gangwechsel zur Verfügung hat. Thrustmaster bietet zusätzlich einen Formel-1- und einen GT-Lenkkranz an. Ebenso ist eine H-Schaltung im Handel erhältlich. Achtung: Thrustmaster hat kürzlich sein neues Xbox-One-Lenkrad präsentiert, das auch PC-kompatibel ist und das gleiche Zubehör nutzen kann.

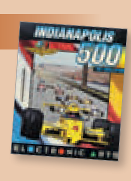
PROFI – FANATEC CLUBSPORT SERIE



Wer es wirklich ernst meint mit seinem Hobby und wem auch vierstellige Beträge nicht wehtun, dem können wir ruhigen Gewissens die Fanatec-Clubsport-Serie ans Herz legen. Der Hersteller aus Bayern bietet Produkte an, die direkt aus dem echten Motorsport stammen könnten. Basis des Ganzen ist die 450 Euro teure Wheelbase – OHNE Lenkradkranz! Zurzeit bietet Fanatec zwei verschiedene „Rims" an. Ein an die Formel 1 angelehntes Lenkrad und eine Replik des originalen BMW-M3-GT2-Lenkrads, das alleine schon an die 3 kg auf die Waage bringt – wohlgemerkt nur der Lenkradkranz. Die Rims kosten 179 respektive 249 Euro. Das war aber noch nicht alles, denn dann hat man immer noch keine Pedale. Die Clubsport-V2-Pedale kommen als Vollmetallkonstruktion mit drucksensitiver Bremse und progressiver Kupplung daher – realer geht es für knapp 250 Euro kaum!

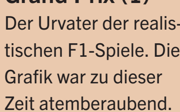
GENRE-MEILENSTEINE

1989



Indy 500
Ein Vierteljahrhundert vor heute war das eine der ersten Rennsimulationen.

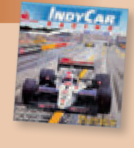
1992





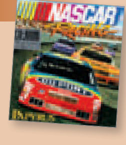
Grand Prix (1)
Der Urvater der realistischen F1-Spiele. Die Grafik war zu dieser Zeit atemberaubend.

1993



IndyCar Racing
Grafisch eins drauf setzte Papyrus. Toll war das schraubengenaue Fahrzeugsetup.

1994



Nascar Racing
Papyrus nun mit NASCARS. Beiden Titeln gemein war das detaillierte Schadensmodell.

1996



Grand Prix 2
Crammonds zweiter Streich. Es wurde realistischer – grafisch und „unter der Haube".

1998



Grand Prix Legends
Wieder Papyrus. GPL ist auch heute noch eine Referenz in Sachen Fahrphysik.

1999



Sports Car GT
ISIs Erstlingswerk war der erste Titel der die hauseigene gMotor-Engine benutzte.

2000



Grand Prix 3
Und wieder Geoff Crammond. Die dritte Teil war noch realistischer.

2002

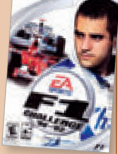
Grand Prix 4



Der bis dato finale Teil der Reihe gilt auch als eine der besten F1-Sims aller Zeiten.

2003

F1 Challenge 99-02



EA konnte da nur bedingt mithalten. Allerdings war der Titel gut modbar.

2003

Live For Speed



LFS – das *WoW* des Sim-Racing: Es war nahezu komplett auf Multiplayer ausgelegt.

2004

GTR



Simbins Erstlingswerk, nachdem sich das Team aus der Moddingszene gelöst hatte.

2004

Richard Burns Rallye



Der einzige Rallye-Titel in der Liste. Kein Rallye-Spiel kann bis heute RBR das Wasser reichen.

2005

rFactor



ISIs Geniestreich, auch wenn die Originalinhalte nicht der Knüller waren.

2006

GTR2



Simbins nächster Kracher. Dynamisches Wetter, Tag-Nacht-Wechsel und, und, und.

2008

iRacing



Nach iRacing wurde es etwas ruhiger – bis heute!

HARDWARE – NÜTZLICHES UND KURIOSES

Um das Gefühl noch zu verstärken, ein echtes Rennfahrzeug zu bewegen, haben sich Firmen in den letzten Jahren so allerlei einfallen lassen. Wir haben uns umgeschaut und eine interessante, wenn auch nicht immer ganz ernst gemeinte Auswahl getroffen.

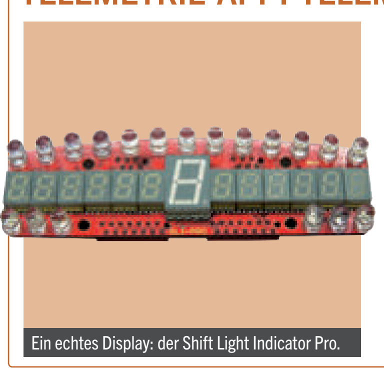
DIE SMARTPHONE-TELEMETRIE



Dashmeter PRO macht das Smartphone zum Cockpit.

Alle vorgestellten Titel (und viele andere ebenfalls) bieten die Möglichkeit, an Echtzeitdaten zum Fahrzeugzustand, wie etwa Gang, Drehzahl, Geschwindigkeit und Rundenzeiten, heranzukommen. Dafür sind eigentlich immer Programmierkenntnisse erforderlich. „Damit lässt sich Geld verdienen!“, dachten sich wohl findige Entwickler und gossen das ganze in eine Smartphone-App. Heraus kommt dabei ein Mini-Cockpit, das man sich als sogenanntes „Second-Screen“-Feature irgendwo im Blickfeld aufstellt und das einem hilft, Schaltzeitpunkte zu perfektionieren und an der letzten Zehntelsekunde zu feilen. Theoretisch könnte man dann im eigentlichen Spiel auf alle Onscreen-Informationen verzichten und hat so eine freie Sicht auf das Geschehen. Mittlerweile gibt es eine ganze Palette an Apps für iOS und Android. Mit den nötigen Kenntnissen könnte man sich so etwas natürlich auch selber programmieren …

TELEMETRIE-APP? TELEMETRIE HARDWARE!



Ein echtes Display: der Shift Light Indicator Pro.

Wem die Smartphone-Telemetrie nicht real genug ist, der kann sich ab rund 120 Euro alternativ auch ein „echtes“ Motorsportdisplay ins heimische Cockpit holen. Wie am wirklichen Arbeitsplatz vieler Rennfahrer leuchten einem darauf LEDs und Segmentanzeigen entgegen. Einfach per USB anschließen, mit der passenden Software verbinden und schon ist man der Realität wieder ein Stückchen näher gekommen. Dabei sind der eigenen Fantasie und dem hoffentlich vorhandenen Basteltrieb keine Grenzen gesetzt. Bei der Frage „Wo bau ich das jetzt hin?“ kann man nämlich entweder selber Hand anlegen und mutig Kabel durch Lenkräder legen, Verbindungen löten und Montagerahmen bauen. Oder aber man investiert gleich ein bisschen mehr und kauft ein passendes Komplettset für das eigene Lenkrad. Tatsächlich soll es aber Leute geben, die sich sogar die komplette Elektronik selber bauen …

DA WAR JA NOCH WAS … DAS POPOMETER!



Der SimconMOTION von FREX bewegt Hintern.

Der korrekte Fachausdruck für den Hintern eines Rennfahrers: das Popometer. Scherzhaft wird das Wort gerne eingesetzt, wenn es darum geht, wie Rennfahrer über den Fahrzustand und die einwirkenden Kräfte Bescheid wissen. Wie schon in der Einleitung zu unserem Special erwähnt, ist das aber die größte Lücke im Baukasten der Rennsimulation. Force-Feedback-Lenkrad hin oder her, am Gesäß tut sich einfach nichts. Stimmt nicht! Man muss nur die entsprechende Hardware kaufen. Das Spektrum reicht von kleinen Vibrationsgeräten, die die Bassfrequenzen verstärken und den ganzen Sitz vibrieren lassen können (spektakulär auf jedem Randstein!) bis hin zu Simulatoren, die den ganzen Sitz mitsamt dem Fahrer bewegen und so G-Kräfte simulieren. Allerdings muss man für Zweiteres schon vierstellige Beträge hinblättern und oft viel selber machen. Prädikat: Aufregend? Grenzwertig? Verrückt? Alles zusammen!

ERNSTHAFT??



Kein Schnäppchen: CXC Simulations Motion Pro II.

Okay, festhalten, jetzt wird es wirklich kurios. Dieser komplette Simulator inklusive drei Fernsehern, kompletter Hardware, PC, Lenkrad, allen möglichen Spielen und so weiter und so fort kostet 62.300 US-Dollar. Kein Witz. Das ist übrigens die mittlere Version. Die Standardversion kostet „nur“ noch schlappe 50.000. Dann ist aber nur ein Bildschirm dabei. Immerhin kann man sich für 2.000 Dollar einen Tag lang einen Trainer dazu buchen, der einem das Gerät einrichtet und gleich noch ein paar Rennfahr-Lektionen gibt. Wir meinen: Das ist wirklich abgefahren! Die anvisierte Zielgruppe sind hier zwar eher die Veranstalter von Motorsportevents oder Messen, aber wenn Geld nun überhaupt keine Rolle mehr spielt, dann kann man den UBERsimulator bedenkenlos kaufen. Ist das Finanzielle geklärt, bleibt nur noch die Frage: „Wo stell ich das hin?“. Übrigens: Pro-Version gefällig? 81.000 US-Dollar. Dafür dann mit allem erdenklichen Zubehör.

Vor 10 Jahren

März 2004

Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

► Kritisch und ungeschminkt berichteten wir über die Spiele-Hits und -Flops im Februar und hatten zudem exklusiv die Demo von *Deus Ex* auf der Heft-DVD.

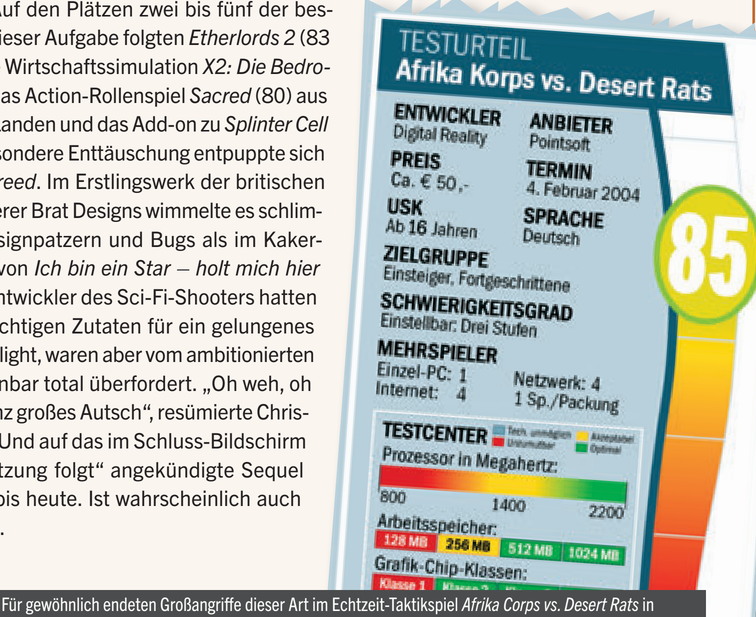
Ausgefuchst

Neues für Taktikfüchse



Die deutsche Antwort auf *Diablo* hieß *Sacred* und stammte von Ascaron.

In dieser Ausgabe schafft es lediglich ein Spiel, den PC-Games-Award abzuräumen. Das Echtzeit-Taktikspiel *Africa Korps vs. Desert Rats* begeisterte unsere Tester Rüdiger Steidle und Petra Fröhlich vor allem durch sein motivierendes Kampagnensystem. Selten waren Taktik-Scharmützel so knifflig wie hier. Der Titel spielte am Rande der libyschen Wüste und stellte den Afrika-Feldzug im Zweiten Weltkrieg mit zwei umfangreichen Kampagnen vor historischem Hintergrund nach. Die Oberkommandos der Alliierten und Achsenmächte schickten die Spieler insgesamt 16 Mal an die virtuelle Front. Zwar folgten die Szenarios streng linear aufeinander, erlaubten aber in sich recht große taktische Freiheiten. Das Spiel punktete mit Sekundär- und versteckten Bonuszielen, Sondereinheiten, abwechslungsreichen Einsätzen, filmähnlichen Sequenzen an vorbestimmten Stellen und dichter Schlachten-Atmosphäre. „*Afrika Korps vs. Desert Rats* bereichert das Taktik-Genre zwar nicht um weltbewegende Neuerungen, leistet sich dafür aber bis auf das ‚Versuch macht klug'-Prinzip in manchen Missionen keine großen Fehler", lautet das Fazit des Tests. Auf den Plätzen zwei bis fünf der besten Spiele dieser Aufgabe folgten *Etherlords 2* (83 Punkte), die Wirtschaftssimulation *X2: Die Bedrohung* (82), das Action-Rollenspiel *Sacred* (80) aus deutschen Landen und das Add-on zu *Splinter Cell* (78). Als besondere Enttäuschung entpuppte sich hingegen *Breed*. Im Erstlingswerk der britischen Programmierer Brat Designs wimmelte es schlimmer vor Designpatzern und Bugs als im Kakerlaken-Sarg von *Ich bin ein Star – holt mich hier raus!*. Die Entwickler des Sci-Fi-Shooters hatten zwar alle wichtigen Zutaten für ein gelungenes Action-Highlight, waren aber vom ambitionierten Projekt offenbar total überfordert. „Oh weh, oh weh! Ein ganz großes Autsch", resümierte Christian Müller. Und auf das im Schluss-Bildschirm mit „Fortsetzung folgt" angekündigte Sequel warten wir bis heute. Ist wahrscheinlich auch besser so …



TESTURTEIL
Afrika Korps vs. Desert Rats

ENTWICKLER: Digital Reality
ANBIETER: Pointsoft
PREIS: Ca. € 50,-
TERMIN: 4. Februar 2004
USK: Ab 16 Jahren
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800, 1400, 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen:
85



Die Neuauflage der bekannten *X*-Serie erlitt mit *X Rebirth* eine sehr schwere Geburt. Vor zehn Jahren erreichte *X2: Die Bedrohung* im Test ordentliche 82 Punkte.

Für gewöhnlich endeten Großangriffe dieser Art im Echtzeit-Taktikspiel *Afrika Corps vs. Desert Rats* in verlustreichen Siegen – jede Menge Spaß machten sie aber trotzdem.

Die Hardware-Trends 2004

Wir blickten in die Zukunft der Spielehardware.

Noch vor der CeBIT im März wagten wir Prognosen und orakelten, dass sich Serial-ATA-Festplatten im kommenden Jahr immer mehr durchsetzen und DVD-Brenner Rohlinge mit 8-facher Geschwindigkeit brutzeln würden. Nach 7.1-Soundkarten sollten auch 8.1- und 9.1-Systeme sowie Grafikkarten mit der neuen Schnittstelle PCI-Express den Markt erobern. Natürlich trat alles ein – unsere Glaskugel war ja auch blitzblank geputzt!



Hardware-Trends im Überblick

Monitore
Um auch bei schnellen Actionspielen störende Bildschlieren zu verhindern, werden die Hersteller versuchen, eine noch niedrigere Reaktionszeit bei Flachbildschirmen zu erreichen. Größere TFTs mit einer besseren Farbbrillanz könnten zudem den Fernseher im Wohnzimmer ersetzen. Röhrenmonitore mit einer Bildschirmdiagonale von 17 Zoll werden nicht mehr hergestellt – entsprechende Modelle dürften sich zum Schnäppchen für Zweit-PCs entwickeln.

Soundkarten
Nachdem sich bereits vergangenes Jahr 7.1-Soundkarten auf dem Markt verbreitet haben, werden dieses Jahr voraussichtlich Modelle mit 8.1- oder sogar 9.1-Unterstützung folgen. Zusammen mit den entsprechenden Boxen-Systemen sorgen diese für einen besseren Raumklang. Mit einer eigenen Soundkarten-Serie könnte der Grafikchip-Gigant Nvidia zudem ein ernsthafter Konkurrent für Creative werden.

Notebooks
Im Laufe des Jahres werden vermehrt Notebooks mit AMDs Athlon 64 auf den Markt kommen, da dieser eine gute Performance bei geringem Stromverbrauch ermöglicht. Intel überarbeitet dagegen den Pentium M, um dessen Energieverbrauch weiter zu senken. Bei den Notebook-Grafikkarten stehen Spielern neue Geschwindigkeitsrekorde bevor, denn Ati plant mit dem M11 die Vorstellung einer Laptop-Variante des Radeon 9700 Pro.

Laufwerke
Serial-ATA-Festplatten werden sich in den nächsten Monaten deutlich besser verkaufen als im vergangenen Jahr; hinzu kommt, dass weitere Hersteller Datenlager mit mehr als 10.000 Umdrehungen pro Minute anbieten. Neben den ersten optischen Laufwerken mit SATA-Schnittstelle folgen DVD-Brenner mit höherer Schreibgeschwindigkeit. Der neue Standard wird bei 8x liegen. Offen bleibt, ob noch schnellere DVD-Brenner 2004 auf den Markt kommen.

Haarig

Billiger frisieren



Früher war alles besser? Nicht ganz: Uns schmerzt diese Anzeige unseres Schwestermagazins PC Games Hardware jedenfalls tüchtig in den Augen. Wer der junge Mann mit der Vokuhila-Gedächtnisfrisur der Achtzigerjahre ist, entzieht sich leider unserer Kenntnis. Wir hoffen aber, dass sein Honorar für die Werbekampagne mit seinem Konterfei so fürstlich war, dass er sich anschließend an das Zeugenschutzprogramm seines gewählten Exil-Heimatlandes einkaufen konnte. Und es natürlich hoffentlich auch noch für einen anständigen Haarschnitt gereicht hat. Eines hat PC Games Hardware damals aber mit dieser insgesamt drei ähnliche Motive umfassenden Anzeigen-Kampagne erreicht: Die Kampagne war in aller Munde; Befürworter und Gegner hielten sich in etwa die Waage.

Plastikgeld

Ohne Moos nix los



Ohne Kreditkarte lief fast nichts mehr bei vielen Bezahl-Online-Spielen.

In großen Reports widmeten wir uns zum einen den Zahlungsmöglichkeiten für die immer populärer werdenden Online-(Rollen-)Spiele, nahmen sie genau unter die Lupe und empfahlen mit Prepaid-Karten und Lastschriften Alternativen zur Kreditkarte. Im Gegensatz zum Rest der Welt waren die Plastikkärtchen damals nämlich vor allem in Deutschland noch kaum verbreitet. Das war in den USA ganz anders, davon konnten sich unser damaliger Redakteur Dirk Gooding und die Kamerakinder Björn von Bredow und Michael Neubig bei ihrem Besuch von Ion Storm in Austin/Texas überzeugen. Neben einem exklusiven Videointerview mit Entwicklerlegende Warren Spector (*Deus Ex*) ließen es die drei auch in amerikanischen Diners krachen und vertilgten Tonnen von Spareribs – natürlich bezahlt mit einer Kreditkarte.



Im sechsseitigen Report stellten wir Ion Studio und Mitarbeiter von Ion Storm vor.

Top 10

Wo seid ihr nur?

Ein gutes Spiel muss nicht immer auch erfolgreich sein. Doch nicht nur wirtschaftlicher Gewinn verhindert bisweilen die Fortsetzung beliebter Marken; häufig bremsen auch markenrechtliche Probleme oder nicht ausreichende Qualität. In Ausgabe 2/2004 wählten die PC-Games-Leser ihre Top 10 der heißesten eingestellten Projekte. Bis auf *Fallout 3 und Dark Sector* (Platz 8, nicht im Bild), die 2008 bzw. 2009 dann erschienen, warten die Fans auch heute – 10 Jahre später – noch immer auf die anderen genannten Titel.

Die 10 heißesten eingestellten Projekte

1 FALLOUT 3



Genre: **Rollenspiel**
Firma: **Interplay**
Wann eingestellt: **2003**
Laut Interplay ist über das Schicksal noch nicht endgültig entschieden worden, doch Ex-Mitarbeiter sprechen eine andere Sprache: **Fallout** sei tot.
Wiederbelebung: **Möglich**

2 BALDUR'S GATE 3

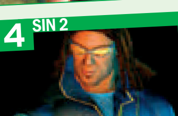
Genre: **Rollenspiel**
Firma: **Interplay**
Wann eingestellt: **2003**
Dass dereinst ein neuer Teil von **Baldur's Gate** erscheinen wird, gilt als nahezu sicher. Ebenso sicher ist aber auch, dass das noch sehr lange dauern wird.
Wiederbelebung: **Wahrscheinlich**

3 OUTCAST 2



Genre: **Action-Adventure**
Firma: **Appeal**
Wann eingestellt: **2002**
Entwickler Appeal war mit dem Riesenprojekt **Outcast 2** einfach überfordert, zumal der Vorgänger nicht für den erhofften finanziellen Erfolg sorgte.
Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

4 SIN 2



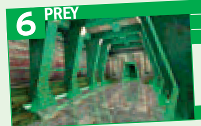
Genre: **Ego-Shooter**
Firma: **Ritual Entertainment**
Wann eingestellt: **2003**
Offenbar konnte Ritual (**FAKK 2**, **Elite Force 2**) mit den Plänen für **Sin 2** keinen Publisher überzeugen. Schade, uns würde Teil 2 schon interessieren.
Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

5 WARCRAFT ADVENTURES



Genre: **Adventure**
Firma: **Blizzard**
Wann eingestellt: **1998**
Warum hat Blizzard das zu 99 Prozent fertige Spiel kurz vor Fertigstellung eingestampft? Weil Blizzard ein sehr gutes Spiel nicht gut genug war.
Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

6 PREY



Genre: **Ego-Shooter**
Firma: **3D Realms**
Wann eingestellt: **Nie offiziell**
Offiziell will 3D Realms nach der Fertigstellung von **Duke Nukem Forever** über das Schicksal von **Prey** entscheiden – und die steht noch in den Sternen.
Wiederbelebung: **Möglich**

7 DUNGEON KEEPER 3

Genre: **Wirtschaftssimulation**
Firma: **Bullfrog**
Wann eingestellt: **1999**
Sehr weit fortgeschritten waren die Ar-

MEISTERWERKE

Grim Fandango

Von: Felix Schütz

Tim Schafers brillante Totensaga: Mit Jazz, Ganoven und ganz viel Stil.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Im Laufe der vier Jahre umspannenden Story steigt Manny unter anderem zum Clubbesitzer auf.



Der tapfere Manny trotzt zahllosen Gefahren, um seine Meche zu finden und zu beschützen.

Die groben 3D-Figuren agieren vor realistisch designten, vorgerenderten Umgebungen.

Es gab eine Zeit, in der es für Adventures nicht gut aussah. Die 90er neigten sich dem Ende zu, das 3D-beschleunigte Zeitalter war hereingebrochen, immer mehr Spieler reizten ihre Hardware mit Shootern und Rollenspielen aus. Da waren klassische Abenteuerspiele kaum gefragt – was auch erklärt, warum *Grim Fandango* kein finanzieller Erfolg beschieden war, als es im Herbst 1998 erschien. Eine Schande! Denn das Spiel ist das letzte große Highlight in Lucas Arts' langer Adventure-Tradition. Tim Schafer lieferte mit *Grim Fandango* eine seiner verrücktesten und kreativsten Arbeiten ab. Er ließ sich von aztekischen Mythen inspirieren, schrieb die Story an einem mexikanischen Feiertag entlang (siehe Kasten auf der nächsten Seite) und inszenierte sie im Stil eines Film-noir-Krimis. Einzigartig!

Reise ins Jenseits

Grim Fandango erzählt die Geschichte von Manny Calavera, einem frustrierten Kerl, der als Agent und Sensenmann für das DOD (Department of Death) schuftet. Sein Job: Die frisch Verstorbenen aus der Welt der Lebenden ins Reich der Toten zu überführen, wo sie ihren langen Marsch ins endgültige Jenseits antreten. Manny soll ihnen zu diesem Zweck teure Reisepakete andrehen, mit denen sich der Trip durchs Totenreich schneller und bequemer vollziehen lässt. Der Trick an der Sache: Nur wer ein gutes Leben geführt hat, genießt Anspruch auf die richtig feinen Reisepakete. Wer zu Lebzeiten artig war, darf beispielsweise per Luxusdampfer touren, während besonders edle Seelen sogar den begehrten Zug „Nummer Neun" buchen dürfen – der befördert die Toten binnen vier Minuten ans Ziel anstatt der üblichen vier Jahre.

Tot, aber cool

Doch Manny hat eine Pechsträhne: Der glücklose Charmeur bekommt meist nur Halunken zugeteilt, die für gute Reisepakete ausscheiden. In seiner Verzweiflung trickst Manny schließlich seinen Arbeitgeber aus, um eine vielversprechende Kundin an Land zu ziehen – Mercedes „Meche" Colomar. Doch Mannys



Kein Krimi ohne raffinierten Gegenspieler: Der kriminelle Domino tarnt sich zu Spielbeginn noch als Mannys Kollege.



Mit Charme, Witz und Stil wickelt Manny viele Charaktere um den Finger – und uns gleich mit.



Wenn Tote in der Totenwelt ein weiteres Mal sterben, „ersprießen“ sie zu prächtigen Blumenbeeten.



Der hünenhafte Dämon Glottis wird im Spielverlauf zu Mannys bestem Freund.

Plan geht nicht auf: Die herzensgute Dame wird vom DOD um ihr Zugticket betrogen und dazu verdammt, einsam durch die gefährliche Totenwelt zu reisen. Ein Skandal, der Manny wachrüttelt: Beherzt nimmt der Knochenkopf Meches Fährte auf, um sie sicher ans Ziel zu bringen. Dabei schließt er sich nicht nur einer Rebellentruppe an, sondern lernt auch den liebenswerten Glottis kennen – ein lautstarker Dämon und Mechaniker mit einer brennenden Leidenschaft für alles, was Sprit verbraucht. Auf ihrer Suche nach Meche treten die zwei Freunde eine epische, vierjährige Reise kreuz und quer durch die Totenwelt an, trotzen dabei Riesenkraken und brennenden Biebern, erleben Abenteuer auf und unter dem Meer, steigen zwischendurch sogar zu erfolgreichen Besitzern eines feinen Nachtclubs auf. Es ist eine der verrücktesten, besten Geschichten, die Tim Schafer je geschrieben hat: Die bizarre Totenwelt fühlt sich vom ersten Moment an vertraut und – ironischerweise – lebendig an. Charaktere sind bis in die Nebenrollen glaubhaft und liebevoll ausgearbeitet, die ausführlichen Dialoge werden außerdem von motivierten Sprechern vertont, die vor allem im englischen Original begeistern. Zusammen mit einem fabelhaften Soundtrack, der mexikanische Klänge mit lässigem Jazz verbindet, entsteht von der ersten Minute an eine Atmosphäre, die nur Ausnahmetiteln vorbehalten ist.

Selbst als die Story in der zweiten Spielhälfte dramaturgisch etwas ins Straucheln gerät, scheinen den Entwicklern nie die Ideen auszugehen. *Grim Fandango* ist Komödie, Abenteuer, Romanze und Krimi in einem – Manny flirtet mit skelettierten Ladys, nimmt es mit Gaunern, Monstern und Verrätern auf und löst seine Probleme (obwohl er sich nie von seiner treuen Sense trennen kann) so oft wie möglich mit Charme und nicht mit Gewalt. Denn *Grim Fandango* ist ein klassisches Rätselspiel – auch wenn es bei Release mit vielen Konventionen brach.

Film noir zum Anfassen

Grim Fandango war das erste Adventure von Lucas Arts, das mit einer 3D-Engine betrieben wurde. Das brachte grundlegende Änderungen mit sich. Anders als etwa bei *The Curse of Monkey Island* (1997) sind die Umgebungsgrafiken nicht handgezeichnet, sondern aufwendig in 640 x 480 Pixeln vorgerendert und setzen auf einen realistischen Look. Umso ungewöhnlicher wirken die Charaktere, die in den detailreichen Umgebungen agieren: Alle Figuren bestehen aus groben 3D-Modellen und sind eher spärlich animiert – ein bewusster Kontrast zu den realistisch gestalteten Schauplätzen. Das Design der Verstorbenen ist deutlich an die Calaveras angelehnt – so werden die stilisierten Schädel genannt, die in Mexiko traditionell zum Tag der Toten (siehe Kasten unten) als Dekoration verwendet werden.

Der Einsatz einer 3D-Engine gab den Designern viele Möglichkeiten. Im zweiten Akt, der in der Hafenstadt Rupacava spielt, ist beispielsweise wunderbar weich animiertes Wasser zu sehen, das vorgerendert in den Hintergründen schwappt. Um solche stimmigen Szenen noch besser einzufangen, wählten die Grafiker hin und wieder weit herausgezoomte Perspektiven, die dem Spiel einen filmähnlichen Look verleihen. Diese Schönheit hat aber auch ihren Preis: Manche Laufwege fallen in *Grim Fandango* sehr weit aus, sodass man etwas zu viel Zeit damit verbringt, Manny von einem Rätsel zum nächsten zu befördern. Ein Problem, das durch die ungewöhnliche Steuerung noch deutlicher zutage tritt – denn auch in dieser Hinsicht wich *Grim Fandango* kräftig vom Genre-Standard ab.

Rätseln ohne Maus-Unterstützung

Grim Fandango ist zwar ein klassisches Adventure, allerdings ohne den Zusatz „Point and Click“. Denn eine Maussteuerung gibt es nicht, das Spiel wird untypisch mit der Tastatur bedient. Mit den Pfeiltasten scheucht man Manny durch die Gegend, weitere Tasten lassen ihn

DIA DE LOS MUERTOS – DER TAG DER TOTEN

Für *Grim Fandango* ließ sich Tim Schafer von einem mexikanischen Feiertag inspirieren.

Vom 31. Oktober bis 2. November wird in Mexiko traditionell der Dia de Los Muertos gefeiert, der Tag der Toten, der auf alte Bräuche der Azteken zurückgeht. Anders als es der Name vermuten lässt, handelt es sich dabei aber nicht um eine reine Trauerveranstaltung – der Tag der Toten ist vielmehr ein fröhliches Fest, mit Paraden, Musik und farbenfrohen Kostümen. Dabei soll der Verstorbenen gedacht werden, die nach altmexikanischem Glauben zu dieser Zeit aus dem Jenseits zurückkehren, um ihre lebenden Verwandten zu besuchen. Straßen, Geschäfte und Schaufenster werden zu diesem Anlass mit Skeletten und Schädeln – den sogenannten Calaveras – verziert, Gabentische und Altäre für die Toten werden mit verschiedensten Speisen gedeckt, an denen sich die Verstorbenen stärken sollen. Beispielsweise wird zu dem Fest das Pan de Muerto (Totenbrot) gebacken, eine traditionelle Süßspeise, die auch im ersten Akt von *Grim Fandango* eine kleine Rolle spielt. Die wohl bekannteste Figur des Totenfestes ist heutzutage La Catrina – die Darstellung einer Skelett-Dame in herrschaftlicher Kleidung.



sunsinger / Shutterstock.com

Solche Calavera-Puppen (in der Mitte eine Figur der La Catrina) dienten Tim Schafer als Inspiration für *Grim Fandango*.

WIEDER SPIELBAR DANK RESIDUALVM

Auf heutigen PCs ist *Grim Fandango* kaum lauffähig. Erst mit diesem kostenlosen Helfer lässt sich das Spiel wieder halbwegs problemlos durchspielen.

Um *Grim Fandango* auch auf modernen PCs spielen zu können, ist ein kleines Tool namens ResidualVM nötig. Das Programm gibt's gratis auf http://residualvm.org. Dazu empfiehlt es sich, den offiziellen Patch herunterzuladen, den man u. a. hier beziehen kann: http://demos.residualvm.org/patches/gfupd101.exe

Weder das Spiel noch der Patch müssen installiert werden. Es genügt, alle Daten von den beiden Spiel-CDs in einen Ordner auf der Festplatte zu kopieren (doppelte Dateien können einfach überschrieben werden). Danach schiebt man den Patch in den „GRIMDATA"-Ordner. Anschließend muss man das Spiel nur noch über ResidualVM starten – fertig. Die Spiel-CDs sind danach nicht mehr nötig.

Achtung: Legt euch häufig Spielstände an! Der Emulator ist zwar recht ausgereift (wir konnten *Grim Fandango* komplett durchspielen), es kann aber trotzdem noch zu Bugs kommen – zumal *Grim Fandango* trotz offiziellem Patch nie ganz frei von Fehlern war.

Woher bekomme ich das Spiel? *Grim Fandango* ist nur noch selten (und dann meist sehr teuer) neuwertig zu bekommen. Eine gebrauchte Version findet man aber leicht auf Ebay oder ähnlichen Plattformen, etwa bei Zweithändlern über Amazon. Eine Version bei GOG.com oder gar ein Remake wie von *Monkey Island* gibt's leider nicht.

Mit dem kostenlosen Tool ResidualVM ist *Grim Fandango* auch auf modernen PCs spielbar, auf Wunsch auch im Fenstermodus (Bild links). Man sollte allerdings häufig Spielstände anlegen!

Objekte untersuchen oder aufheben. Ebenso untypisch ist sein Inventar: Anstatt bequem auf Icons in einem Menü zu klicken, zieht Manny die gewünschten Items einfach in Nahaufnahme aus seiner Jackentasche. Das hat Stil, aber keinen Komfort: Wer viel Zeug mit sich rumschleppt, muss das Inventar mühsam durchsuchen, was unnötig Zeit kostet. Das größte Problem der Steuerung und der 3D-Umgebungen ist aber die Hotspot-Suche. Da es keinen Mauszeiger gibt, richtet Manny seinen Blick einfach automatisch nach interessanten Objekten in der Umgebung aus – das ist der einzige Hinweis, den man bekommt, es gibt nicht mal eine Texteinblendung. Besonders in Szenen, in denen die Kamera weit herausgezoomt ist, kann man Mannys Kopfbewegungen so leicht übersehen. Zumal sich der Knochenmann eher träge und ungenau steuert, an Raumausgängen flitzt er beispielsweise manchmal einfach vorbei.

Die sperrige Steuerung und die langen Laufwege sorgen dafür, dass man sich an manchen Rätseln länger die Zähne ausbeißt als eigentlich nötig. Die meisten Knobeleien sind zwar recht logisch, doch einige Puzzles geraten auch ziemlich abgehoben und umständlich. Da Manny grundsätzlich mit Hinweisen geizt, zählt *Grim Fandango* zu der Sorte Adventures, bei denen man auch ohne schlechtes Gewissen mal in die Komplettlösung linsen darf – es wäre doch zu schade, wenn man sich von solchen Hürden die fantastische Geschichte, die kreative Spielwelt und die liebenswerten Charaktere entgehen ließe!

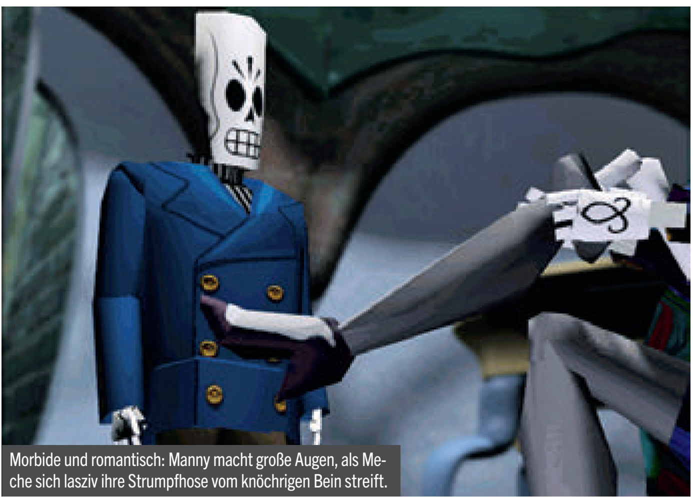
Lucas Arts' letzter Adventure-Hit

Für Tim Schafer war *Grim Fandango* auch so etwas wie ein Abschiedsgeschenk: Es war sein letztes Projekt bei Lucas Arts, da er das Studio zwei Jahre später verließ, um seine Firma Double Fine zu gründen. Für sehr lange Zeit sollte es Tim Schafers letztes Adventure bleiben – erst 16 Jahre später fand er mit dem Kickstarter-Erfolg *Broken Age* in das Genre zurück. An die Klasse von *Grim Fandango* konnte sein letztes Projekt leider nicht anknüpfen. Doch er darf sich trösten – immerhin ist das bislang auch keinem anderen Entwickler gelungen. ❑

FELIX ERINNERT SICH:



Nach fast 16 Jahren habe ich *Grim Fandango* endlich wieder durchgespielt – und es fühlt sich an, als sei kein Tag vergangen! *Grim Fandango* ist nicht gealtert, es blieb einfach bestehen – mit all seinen Stärken und seinen wenigen, deutlichen Schwächen. Die hölzerne Steuerung, einige zu abgehobene Rätsel, das kostet Überwindung, genau wie damals schon. Doch an der verrückten Geschichte, den wunderbaren Charakteren und dem zeitlos guten Soundtrack hatte ich genauso viel Spaß wie im Jahr 1998. Auch wenn es seinerzeit ein kommerzieller Misserfolg war: Es ist schön, dass das Spiel heute den Kultstatus genießt, den es verdient.



Morbide und romantisch: Manny macht große Augen, als Meche sich lasziv ihre Strumpfhose vom knöchrigen Bein streift.



Das coole, aber umständliche Inventar: Manny kramt jedes Item einzeln aus seiner Jackentasche hervor.



Aerocool DS Cube Window

Das Super-Silent Gaming-Gehäuse mit Window-Kit wurde designt, um die meisten Geräusche im Gehäuse zu blockieren. Aussergewöhnlich sind die lederartigen Front und Top-Panels mit weichem Oberflächen-Finish.

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5" • inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis Micro-ATX- oder Mini-ITX-Bauform
- in Schwarz/Blau, Weiß/Grau, Schwarz/Rot, Schwarz/Orange oder Schwarz/Gold erhältlich

TQXRD013, TQXRD003/005, TQXRD007/011



Aerocool AP-Serie

- Netzteil mit 450 Watt, 550 Watt oder 600 Watt Dauerleistung
- 120-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.3

AP-450 TN4RA1

- 6x Laufwerksanschlüsse • 1x PCIe-Stromanschluss

AP-550 TN5RA1 / **AP-650** TN6RA1

- 6x Laufwerksanschlüsse • 2x PCIe-Stromanschluss



Aerocool Dead Silence

- Black/White Edition: 120-mm-Gehäuselüfter • 3-Pin-Lüfteranschluss
- Drehzahl: 800-1.200 U/min • Volumenstrom: 62,4-93,1 m³/h
- Lautstärke: max. 15,8 dB(A) • verschraubt

Dead Silence Black /White Edition TL9R70/73

Dead Silence Blue Edition 140 mm TL9R76

- Lautstärke: max. 14,2 dB(A) • Drehzahl: 700-1000 U/min
- Volumenstrom: 67,6-110,1 m³/h









SteelSeries H-Wireless

- kabelloses Multi-Plattform Gaming-Headset
- 7.1 Dolby Virtual Surround.Sound
- 2x Lithium-Ion Batterie-Sets
- Basisstation: OLED Display & Batterieladefach
- 12m Reichweite – Akkulaufzeit bis zu 20h
- für Xbox 360, PS 3/4, PC, Mac, iOS & Android

KH#I4D



Sound Blaster EVO ZxR

- Headset • Dolby 7.1 Virtual Surround-Sound
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber • NFC
- CrystalVoice-Technologie • USB • Bluetooth
- optimal für Musik- und Gaming-Fans
- kompatibel mit PS4

KH#CAG



Sharkoon Gsone

- Headset • Frequenzgang: 10 Hz ~ 25 KHz
- Impendanz: 32 Ohm • Schalldruckpegel: 103 dB
- 53-mm-Premium-Lautsprecher
- Lautstärkeregler an der rechten Ohrmuschel
- Anschluss: 2x 3,5-mm-Stereo-Klinke

KH#S26



SteelSeries Sensei Wireless Laser Mouse

- 8.200 cpi – 12.000 Frames/s
- 8 frei programmierbare Tasten
- Switches mit >30 Mio Klicks Lebensdauer
- Beleuchtung in 16,8 Mio Farben
- Aluminium Ladestation mit Ladestandanzeige

NMZT4B



Cryorig R1 Ultimate

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 105(x), 1366, 2011
- Abmessungen: 142x168x140 mm • 14 Heatpipe-Verbindungen • 2x 140-mm-Lüfter

HXL100



Gainward GTX760 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.072 MHz (Boost: 1137 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz)
- 1152 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXWZ3



SAPPHIRE TRI-X R9 290X OC

- Grafikkarte • AMD Radeon™ R9 290X
- 1.040 MHz Chiptakt • DirectX®11.2, OpenGL 4.3
- 4 GB GDDR5-RAM (5,2 GHz)
- 2.816 Shadereinheiten •
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI-D • PCIe 3.0 x16

JEXS09



ASUS G750JX-T4167H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7-4700HQ Prozessor (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770M • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • Blu-ray-Combo-Laufwerk
- Bluetooth 4.0 • Windows 8 64-bit (OEM)

PL8A2D



Microsoft XBOX One

- Spielkonsole • AMD Jaguar OctaCore-Prozessor
- 8 GB DDR3-2133 • 853-MHz-Radeon GPU
- Blu-ray-Laufwerk • 500-GB-Festplatte
- 4K-HDMI, USB 3.0, WLAN

QO#M01



Intel® Xeon® Prozessor E3-1230V3

- für kleine Server und Workstations konzipiert
- Sockel-1150-Prozessor • Haswell
- 4x 3.300 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB SmartCache

HWEI15



Corsair RM650 650W

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 92% • 17x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN6V6R00

LIAN LI

69,90

Lian Li PC-A05FNB

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: USB 2.0, USB 3.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL2D



Antec GX700

- Midi-Tower • werkzeugloses Design
- Einbauschächte extern: 4x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"/2,5"
- inkl. 3 regelbaren Lüftern • ATX Format
- je zwei USB 2.0 und USB 3.0 Anschlüsse
- AQ3 - 3 Jahre Antec-Qualitätsgarantie

TQXANC



* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 19.03.2014

MSI GTX 760 GAMING ITX

Spieletaugliche Grafikkarte für Mini-PCs

Nachdem Asus Mitte 2013 mit der GTX 670 Direct CU Mini für Furore sorgte und später eine GTX 760 auf Basis dieses Designs auflegte, war es nur eine Frage der Zeit, bis andere Hersteller nachziehen würden. Mit MSIs Geforce GTX 760 Gaming ITX steht nun ein weiterer spieletauglicher Winzling im Testlabor. Die Karte basiert auf einer neu entwickelten Platine mit 17,3 Zentimeter Baulänge, auf der neben einer GK104-225-GPU (1.152 aktive Shader-ALUs) ein einzelner 8-Pol-Stromanschluss sowie 2 Gigabyte GDDR5-Speicher Platz finden. Während die Platine 0,3 Zentimeter länger ausfällt als bei der Konkurrenz, erinnert der Kühler stark an den Direct CU Mini – und ist trotz gleichen Funktionsprinzips doch anders. Auch hier kommt ein Hybridlüfter zum Einsatz, den MSI „Radax" (Radial-Axial) nennt und der die Abwärme größtenteils im Gehäuse verteilt.

Im Test erweist sich MSIs Radax-Design als ideal kalibriert: Bei einer maximalen Kerntemperatur von 82 °C rotiert der Lüfter mit 1.500 U/Min. und erzeugt eine Lautheit von guten 1,4 Sone (Leerlauf: 0,5 Sone). Bei Asus messen wir laute 0,8/3,5 Sone, allerdings punktet die GTX 760 DC Mini mit dem höheren Boost auf etwa 1.137 MHz, während die GPU der GTX 760 Gaming ITX nur minimal übertaktet ist (im Mittel 1.071 MHz). Wer möchte, wechselt per MSI Gaming App zwischen zwei weiteren Betriebsmodi (Silent/OC) mit angepasstem Takt und Belüftung. Fazit: Gelungene Grafikkarte für kompakte Spiele-PCs.

Info: www.msi.com



„GTA-5-Versionen für PC, Xbox One und PS4 nur bei Käuferinteresse?"

Die Gerüchteküche, ob es das für die Xbox 360 und PS3 veröffentlichte und mittlerweile 32,5 Mio. Mal verkaufte *GTA 5* irgendwann auf den PC, die Xbox One oder PS4 schafft, brodelt wieder. Am 8.2.2014 wurde die Diskussion erneut angeheizt, weil sich selbst die Macher um klare Aussagen geschickt herummanövrieren. So äußerte Strauss Zelnick, CEO von Take Two zu möglichen Next-Gen-, PC- oder auch Tablet-Versionen: „Wenn dort auch Verbraucher sind, werden wir unser Spiel definitiv auf diesen Plattformen veröffentlichen." Man werde die Kundschaft jedoch nicht erst dahin treiben, sondern es wäre nur dann interessant, wenn die Abnehmer schon da sind. Schwammiger und nichtssagender hätte das Statement des Publishers nicht ausfallen können. Die vorgeschobene Angst, ein *GTA 5* für den PC oder die Next-Gen-Konsolen sei finanziell unattraktiv, nehme ich dem Herrn nicht ab. Und die 670.000 Unterstützer der Petition für die Veröffentlichung der PC-Version hat Zelnick wohl auch noch nicht registrirert.

RAZER PROJECT CHRISTINE

Auf- und Umrüsten leicht gemacht

Obwohl einer der großen Vorteile eines PCs seine Aufrüstbarkeit ist, fehlt vielen Nutzern die nötige Fachkenntnis zur Auswahl und zum Einbau der Komponenten. Das soll sich mit Project Christine, Razers modularem PC-Konzept ändern, bei dem alle Komponenten in separaten Gehäusen untergebracht sind und über einen standardisierten, aber proprietären Anschluss mit dem PC verbunden werden. Sowohl GPU- und CPU-Modul als auch die anderen Komponenten nutzen den gleichen Anschluss. Gekühlt wird das Ganze lautlos per Öl. Razer kann sich bei Markteinführung sogar den Verkauf oder die Vermietung einzelner Module vorstellen. Mieter erhalten beispielsweise alle zwei Jahre ein neues CPU-Modul, während das alte als B-Ware in den Verkauf geht.

Info: www.razerzone.com/christine



+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

R7 250X: ABLÖSE FÜR HD 7770

Per Pressemitteilung gab AMD Mitte Februar die Markteinführung der Radeon R7 250X bekannt. In der R7 250X kommt abermals die „Cape Verde"-GPU in der XT-Ausbaustufe mit 10 Compute Units zum Einsatz. Somit stehen 640 Shader- sowie 40 Textureinheiten zur Verfügung. Das Back-End besteht weiterhin aus 16 Rasterendstufen. Der GPU-Takt beträgt laut AMD „bis zu 1.000 MHz". Die HD-7770-Neuauflage wird mit einem oder zwei Gigabyte DDR5-VRAM angeboten (128 Bit, 2250 MHz Takt). Preislich legt sich AMD auf 99 Dollar fest, was rund 86 Euro entspricht.

Info: www.amd.com

OCULUS RIFT: JETZT MIT FULL HD

Während Oculus VR auf der CES eine Version des Oculus Rift mit verbesserter Lageerkennung im Raum präsentierte, baute Valve kurzerhand eine Variante mit zwei OLED-Displays und Full-HD-Auflösung für jedes Auge. Das originale Oculus soll nach aktuellen Plänen nur 1.000 x 1.000 Pixel pro Auge nutzen. Des Weiteren verwendet die Valve-Variante der VR-Brille eine höhere Frequenz von 78 Hz und stellt zwischen den einzelnen Bildern sogenannte „Black Frames" dar, um das Schlieren zu minimieren. Vale hat angekündigt, die Verbesserungen in die Brille einfließen zu lassen.

Info: http://goo.gl/jzKVwz

GTX 750 TI: GTX-660-NACHFOLGER

Mit GTX 750 Ti präsentiert Nvidia die erste Karte mit Maxwell-GPU. 640 Shader-ALUs stehen zur Verfügung, der Chip und die 2 GByte GDDR5-Speicher takten mit 1.085 (Boost) respektive 2.700 MHz. AMD positioniert die R7 265 (ählich HD 7850) als Konter.

Info: www.nvidia.de

Komplett-PC für Spieler

PC Games ALTERNATE

PC-Games-PC GTX770-Edition



- Intel Core i5-4570
- Nvidia Geforce GTX 770
- 128 GB SSD (ADATA)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION

Den Launch von Intels neuer CPU-Generation mit dem Namen Haswell haben die Redakteure der Zeitschrift PC Games Hardware genutzt und diesen neuen Komplett-PC konfiguriert. Verbaut wird dabei der Intel Core i5-4570. Auch die Geforce GTX 770 ist brandneu und kommt in diesem PC-Games-PC erstmals zum Einsatz. Generell wurde bei der Komponentenauswahl viel Wert auf ein leises Betriebsgeräusch gelegt.

QR-Code scannen und bestellen!



Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

Software-Evolution



Bild: Digital Revolution

Von: Raffael Vötter

„Never change a running system!" lautet ein bekannter Rat im Umgang mit Computern. Wer sich stur daran hält, dem entgehen allerdings Performance-Updates und neue Funktionen.

Lohnen sich die neuesten Treiber auch bei älteren Grafikkarten oder stimmen die regelmäßig im Internet hochkochenden Gerüchte, dass moderne Treiber auf alten Chips eine bremsende Wirkung haben? Das prüfen wir anhand von fünf unter unseren Lesern verbreiteten Grafikkarten.

Die Basis für unsere Auswahl bilden Umfragen auf der Webseite der Kollegen von PC Games Hardware (www.pcgh.de). Die Probanden müssen sich in 14 populären Spielen bewähren, darunter die aktuellen Blockbuster *Assassin's Creed 4: Black Flag*, *Battlefield 4* und *Call of Duty: Ghosts*. Passend zur Verbreitung beschränken wir uns an dieser Stelle auf die Leistung in Full High Definition (1.920 x 1.080 Pixel) mit jeweils maximalen Spieldetails.

GETESTETE TREIBER

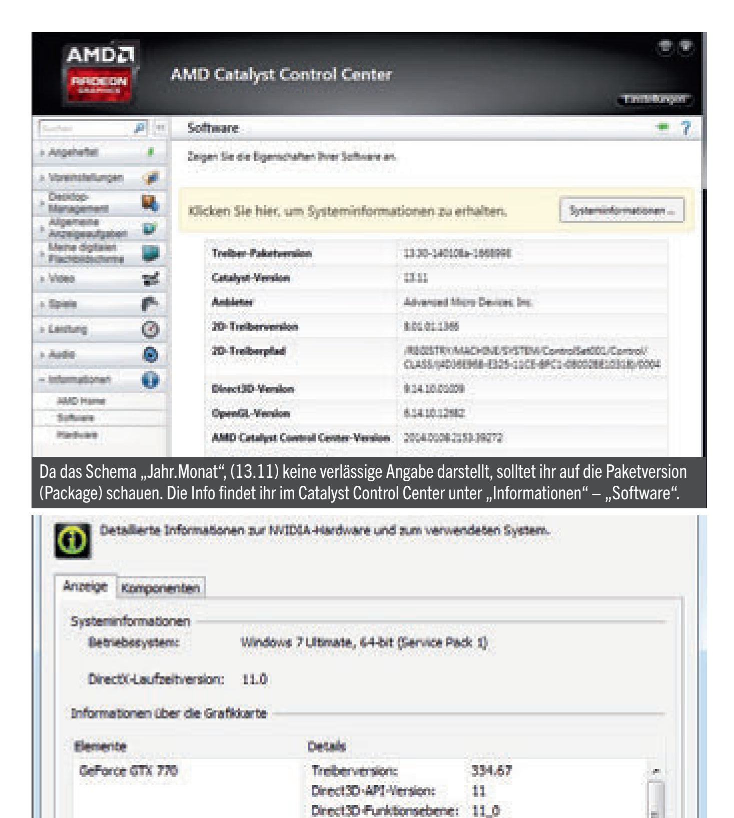
Grafikkartentreiber gibt es wie Sand am Meer – zumindest für ältere Grafikkarten. Der Fokus dieses Tests liegt auf der Entwicklung zwischen Mitte 2013 und jetzt (Stand: Ende Januar 2014); hier können die neuen Modelle Radeon R9 290(X) und GTX 780 Ti nicht mitspielen, weshalb wir den ersten Treiber bei Veröffentlichung mit der aktuellen Variante vergleichen. Bei älteren AMD-Karten führen wir die Vergleichsmessung mit dem Catalyst 13.6 Beta 2 vom Juni 2013, dem 13.11 Beta V1 vom Oktober sowie dem Kaveri-Catalyst vom Januar 2014 durch. AMD hat den letztgenannten Treiber nicht offiziell für Desktop-Grafikkarten freigegeben, allein die Neugier und der zum Testzeitpunkt noch ausstehende Release des offiziellen Catalyst 14.1 veranlassen uns zu diesem Schritt. An dieser Stelle erwähnenswert ist, dass die „Catalyst-Version", also das Schema „Jahr. Monat" (wie 13.12) keine zuverlässige Angabe darstellt, weshalb wir dazu raten, auf die Paketversion (Package) zu schauen. Ihr erhaltet diese Information im Catalyst Control Center unter „Informationen" – „Software". Maßgebend ist die erste Ziffernfolge, beispielsweise die 13.251 beim Catalyst 13.12 WHQL. Wir geben die internen Versionsnummern in unseren Benchmarks an.

Aufseiten Nvidias vergleichen wir den Geforce 320.18 WHQL vom Mai 2013 mit dem aktuellen 332.21 WHQL. Nvidia bewirbt schon das alte Modell mit Leistungssteigerungen unter anderem in *Metro Last Light* und *Tomb Raider* – was der Neuling wohl besser macht?

GESETZ DER ÜBERTRAGBARKEIT

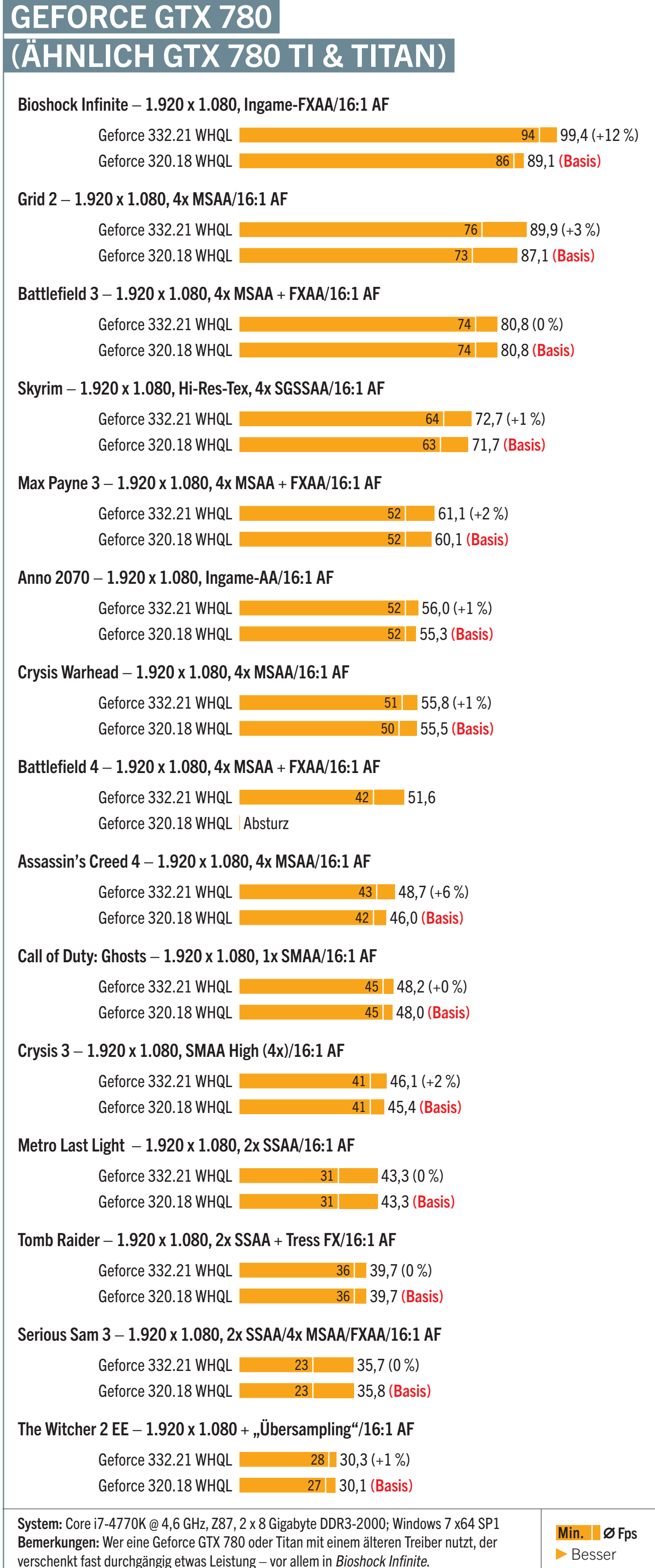
„Meine Grafikkarte wurde nicht getestet, bitte nachreichen!", diese Bitte bekommen wir regelmäßig zu sehen, obwohl sich die Leistung der eigenen Grafikkarte mithilfe einer kleinen Abstraktionsleistung einschätzen lässt.

So testen wir beispielsweise eine Geforce GTX 680, doch wer eine GTX 770 besitzt, kann die prozentuale Entwicklung zwischen den Treibern 1:1 übertragen. Der Grund dafür ist simpel: Beide Grafikkarten basieren auf dem gleichen Grafikchip (GK104), lediglich mit unterschiedlichen Taktfrequenzen. Auch



Da das Schema „Jahr.Monat“, (13.11) keine verlässige Angabe darstellt, solltet ihr auf die Paketversion (Package) schauen. Die Info findet ihr im Catalyst Control Center unter „Informationen“ – „Software“.

Um herauszufinden, welcher Geforce-Treiber auf eurem System installiert ist, öffnet die „Nvidia Systemsteuerung“ und wählt „Systeminformationen“. Unter „Treiberversion“ wird die Versionsnummer angezeigt.



die Geforce GTX 760 und GTX 670 ähneln den genannten Grafikeinheiten stark, die Leistungscharakteristik ist vergleichbar.

Wie kommt's? AMD und Nvidia optimieren nicht einzelne Modelle, sondern Architekturen. Während im stillen Kämmerlein die ersten Treiberprogrammierer an geeignetem Code für die anstehende „Maxwell“-Generation arbeiten, widmen sich die meisten Treiberprogrammierer dem Wohl von „Kepler“, also Chips der Geforce-600-Reihe und neuer. All diese Grafikprozessoren arbeiten nach dem gleichen Grundprinzip, dennoch gilt es, Feinheiten wie zur Verfügung stehende Caches (Zwischenspeicher) zu berücksichtigen.

Beispielsweise ist der GK110 (GTX 780/780 Ti/Titan) diesbezüglich besser bestückt als der GK104 (GTX 670/680/770/760) und es kann ein unterschiedliches Leistungsverhalten auftreten. Ähnliches gilt beim Vergleich von Pitcairn (u. a. HD 7870/270X) mit Tahiti (u. a. HD 7970/280X), während in Hawaii (290/290X) größere Unterschiede beim internen Aufbau zu verzeichnen und damit auch spezielle Treiberanpassungen nötig sind. Um eine möglichst flächendeckende Prognose der Treiberleistung zu erhalten, sollten ergo unterschiedliche Grafikchips zum Einsatz kommen – ein Vertreter für mehrere Grafikkartenmodelle.

AUSWERTUNG: AMD

Radeon-Grafikkarten erweisen sich im aktuellen Test als robust (siehe alle Benchmarks auf der übernächsten Seite): Auch mit altem Treiber-Code laufen alle Spiele ohne Grafikfehler oder Abstürze, einzig *Battlefield 4* wünscht sich bei Spielstart per Warnmeldung einen neuen Treiber, läuft dann aber trotzdem. Fangen wir bei der HD 7870 an: Dieses bewährte Modell profitiert zwar nur geringfügig, aber dafür fast durchgängig vom Beta-Catalyst „14.1“ mit der internen Versionsnummer 13.30. Im Falle der HD 7970 GHz Edition und R9 290X ist das Bild nicht ganz so eindeutig, in Einzelfällen sinkt die Leistung neuer Treiber minimal – für *Assassin's Creed 4* und *Tomb Raider* solltet ihr zwecks messbar höherer Leistung jedoch einen modernen Catalyst aufspielen. Interessant ist auch, dass *Battlefield 3* auf den HD-7000-Grafikkarten etwas stärker an Fps zulegt als *Battlefield 4*.

AUSWERTUNG: NVIDIA

Die Werte oben rechts zeigen eindeutig, dass Nutzer einer Geforce

GTX 780 oder Geforce Titan mit dem neuesten Treiber am besten bedient sind, die Leistung fällt entweder gleich oder minimal höher aus als mit dem alten Code. Erwähnenswert ist vor allem der Sprung in *Bioshock Infinite*, welcher gemäß unserer internen Benchmarks beim Geforce 331.93 noch nicht zu verzeichnen ist. Besitzer einer GTX 780 Ti können offiziell ohnehin nur neue Treiber nutzen.

Die Geforce GTX 680 (siehe Benchmarks unten links) ist die erste und somit älteste Grafikkarte mit Kepler-Genen. Von ein paar Kinderkrankheiten abgesehen, sorgt schon der Launch-Treiber für eine gute Auslastung, der bei Redaktionsschluss aktuelle Geforce 332.21 WHQL steigert die Bildrate jedoch in einigen Fällen. Vor allem die Sprünge in *Bioshock Infinite* und *Grid 2* stechen aus der Masse heraus. In *Battlefield 4* lohnt sich ein moderner Treiber noch deutlich mehr – mit dem Geforce 320.18 stürzt das Spiel direkt beim ersten Ladevorgang ab. ❑

FAZIT

Treiber-Evolution

Neue Grafiktreiber lohnen sich fast ohne Ausnahme. Neben Fehlerbehebungen bringt ein Update auch höhere Bildraten in populären Spielen – nicht immer, aber oft genug, um eine Empfehlung zu regelmäßigen Updates auszusprechen. Wer sich hingegen nur an alten Spielen erfreut, kann beim bewährten Treiber bleiben.

GEFORCE GTX 680 (ÄHNLICH GTX 770)

Spiel / Treiber	Min.	Ø Fps
Bioshock Infinite – 1.920 x 1.080, Ingame-FXAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	78	82,0 (+8 %)
Geforce 320.18 WHQL	72	75,7 (Basis)
Grid 2 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	62	73,6 (+2 %)
Geforce 320.18 WHQL	61	72,1 (Basis)
Battlefield 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	59	64,2 (+1 %)
Geforce 320.18 WHQL	58	63,8 (Basis)
Skyrim – 1.920 x 1.080, Hi-Res-Tex, 4x SGSSAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	50	58,5 (+0 %)
Geforce 320.18 WHQL	50	58,3 (Basis)
Max Payne 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	41	48,3 (+1 %)
Geforce 320.18 WHQL	41	47,8 (Basis)
Anno 2070 – 1.920 x 1.080, Ingame-AA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	40	45,4 (+2 %)
Geforce 320.18 WHQL	40	44,6 (Basis)
Call of Duty: Ghosts – 1.920 x 1.080, 1x SMAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	41	43,9 (+0 %)
Geforce 320.18 WHQL	40	43,7 (Basis)
Battlefield 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	32	40,1
Geforce 320.18 WHQL		Absturz
Crysis 3 – 1.920 x 1.080, SMAA High (4x)/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	33	37,4 (0 %)
Geforce 320.18 WHQL	33	37,4 (Basis)
Metro Last Light – 1.920 x 1.080, 2x SSAA/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	24	34,1 (0 %)
Geforce 320.18 WHQL	24	34,1 (Basis)
The Witcher 2 EE – 1.920 x 1.080 + „Übersampling"/16:1 AF		
Geforce 332.21 WHQL	23	25,4 (0 %)
Geforce 320.18 WHQL	23	25,5 (Basis)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: *Bioshock Infinite* legt zwar auf einer Geforce GTX 780 stärker durch einen neuen Treiber zu, doch auch bei einer GK104-basierten Karte lohnt sich das Update.

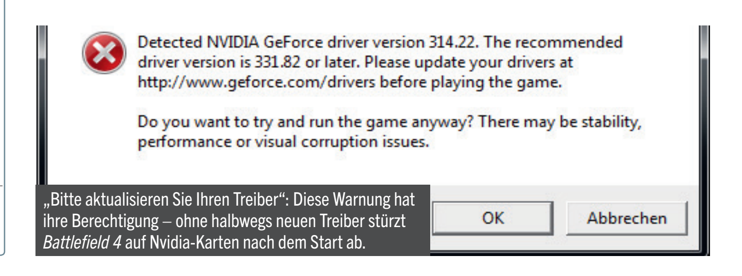
Min. | Ø Fps
▶ Besser

RADEON R9 290X (ÄHNLICH R9 290)

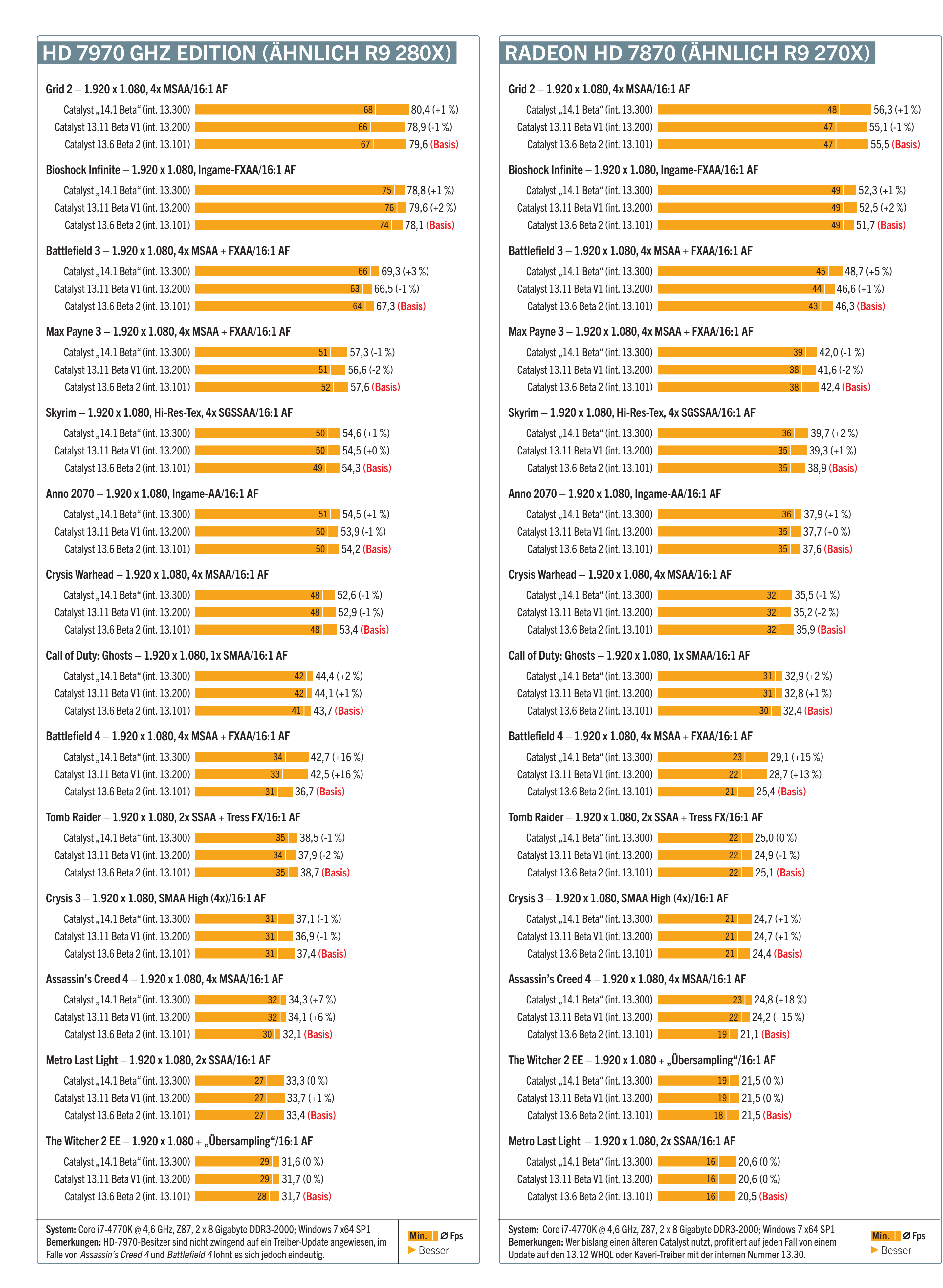
Spiel / Treiber	Min.	Ø Fps
Grid 2 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	85	100,4 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	86	100,8 (Basis)
Bioshock Infinite – 1.920 x 1.080, Ingame-FXAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	96	100,1 (-2 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	97	101,7 (Basis)
Battlefield 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	83	87,8 (-2 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	85	89,7 (Basis)
Max Payne 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	70	74,8 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	69	74,9 (Basis)
Skyrim – 1.920 x 1.080, Hi-Res-Tex, 4x SGSSAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	61	68,0 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	59	67,4 (Basis)
Anno 2070 – 1.920 x 1.080, Ingame-AA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	67	71,5 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	66	70,9 (Basis)
Crysis Warhead – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	64	70,0 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	64	70,2 (Basis)
Call of Duty: Ghosts – 1.920 x 1.080, 1x SMAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	51	54,6 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	51	54,1 (Basis)
Battlefield 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	44	55,6 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	43	54,8 (Basis)
Tomb Raider – 1.920 x 1.080, 2x SSAA + Tress FX/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	45	50,5 (+3 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	44	48,9 (Basis)
Serious Sam 3 – 1.920 x 1.080, 2x SSAA/4x MSAA/FXAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	33	49,4 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	31	48,7 (Basis)
Crysis 3 – 1.920 x 1.080, SMAA High (4x)/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	42	48,9 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	42	49,1 (Basis)
Assassin's Creed 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	40	43,5 (+4 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	39	42,0 (Basis)
Metro Last Light – 1.920 x 1.080, 2x SSAA/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	34	44,6 (-2 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	35	45,3 (Basis)
The Witcher 2 EE – 1.920 x 1.080 + „Übersampling"/16:1 AF		
Catalyst „14.1 Beta" (int. 13.300)	36	39,7 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V5 (int. 13.200)	37	39,9 (Basis)

System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: Die Messung erfolgt im „Uber Mode" mit 1.000 MHz. Der neue Treiber ist auf einer R9 290(X) nicht uneingeschränkt besser – wartet auf den offiziellen 14.1!

Min. | Ø Fps
▶ Besser



„Bitte aktualisieren Sie Ihren Treiber": Diese Warnung hat ihre Berechtigung – ohne halbwegs neuen Treiber stürzt *Battlefield 4* auf Nvidia-Karten nach dem Start ab.


HD 7970 GHZ EDITION (ÄHNLICH R9 280X)
Grid 2 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 68 80,4 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 66 78,9 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 67 79,6 (Basis)
Bioshock Infinite – 1.920 x 1.080, Ingame-FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 75 78,8 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 76 79,6 (+2 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 74 78,1 (Basis)
Battlefield 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 66 69,3 (+3 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 63 66,5 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 64 67,3 (Basis)
Max Payne 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 51 57,3 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 51 56,6 (-2 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 52 57,6 (Basis)
Skyrim – 1.920 x 1.080, Hi-Res-Tex, 4x SGSSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 50 54,6 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 50 54,5 (+0 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 49 54,3 (Basis)
Anno 2070 – 1.920 x 1.080, Ingame-AA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 51 54,5 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 50 53,9 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 50 54,2 (Basis)
Crysis Warhead – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 48 52,6 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 48 52,9 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 48 53,4 (Basis)
Call of Duty: Ghosts – 1.920 x 1.080, 1x SMAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 42 44,4 (+2 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 42 44,1 (+1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 41 43,7 (Basis)
Battlefield 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 34 42,7 (+16 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 33 42,5 (+16 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 31 36,7 (Basis)
Tomb Raider – 1.920 x 1.080, 2x SSAA + Tress FX/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 35 38,5 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 34 37,9 (-2 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 35 38,7 (Basis)
Crysis 3 – 1.920 x 1.080, SMAA High (4x)/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 31 37,1 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 31 36,9 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 31 37,4 (Basis)
Assassin's Creed 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 32 34,3 (+7 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 32 34,1 (+6 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 30 32,1 (Basis)
Metro Last Light – 1.920 x 1.080, 2x SSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 27 33,3 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 27 33,7 (+1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 27 33,4 (Basis)
The Witcher 2 EE – 1.920 x 1.080 + „Übersampling“/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 29 31,6 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 29 31,7 (0 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 28 31,7 (Basis)
System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: HD-7970-Besitzer sind nicht zwingend auf ein Treiber-Update angewiesen, im Falle von Assassin's Creed 4 und Battlefield 4 lohnt es sich jedoch eindeutig.
Min. Ø Fps
▶ Besser
RADEON HD 7870 (ÄHNLICH R9 270X)
Grid 2 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 48 56,3 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 47 55,1 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 47 55,5 (Basis)
Bioshock Infinite – 1.920 x 1.080, Ingame-FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 49 52,3 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 49 52,5 (+2 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 49 51,7 (Basis)
Battlefield 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 45 48,7 (+5 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 44 46,6 (+1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 43 46,3 (Basis)
Max Payne 3 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 39 42,0 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 38 41,6 (-2 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 38 42,4 (Basis)
Skyrim – 1.920 x 1.080, Hi-Res-Tex, 4x SGSSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 36 39,7 (+2 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 35 39,3 (+1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 35 38,9 (Basis)
Anno 2070 – 1.920 x 1.080, Ingame-AA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 36 37,9 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 35 37,7 (+0 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 35 37,6 (Basis)
Crysis Warhead – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 32 35,5 (-1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 32 35,2 (-2 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 32 35,9 (Basis)
Call of Duty: Ghosts – 1.920 x 1.080, 1x SMAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 31 32,9 (+2 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 31 32,8 (+1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 30 32,4 (Basis)
Battlefield 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 23 29,1 (+15 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 22 28,7 (+13 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 21 25,4 (Basis)
Tomb Raider – 1.920 x 1.080, 2x SSAA + Tress FX/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 22 25,0 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 22 24,9 (-1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 22 25,1 (Basis)
Crysis 3 – 1.920 x 1.080, SMAA High (4x)/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 21 24,7 (+1 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 21 24,7 (+1 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 21 24,4 (Basis)
Assassin's Creed 4 – 1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 23 24,8 (+18 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 22 24,2 (+15 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 19 21,1 (Basis)
The Witcher 2 EE – 1.920 x 1.080 + „Übersampling“/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 19 21,5 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 19 21,5 (0 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 18 21,5 (Basis)
Metro Last Light – 1.920 x 1.080, 2x SSAA/16:1 AF
Catalyst „14.1 Beta“ (int. 13.300) 16 20,6 (0 %)
Catalyst 13.11 Beta V1 (int. 13.200) 16 20,6 (0 %)
Catalyst 13.6 Beta 2 (int. 13.101) 16 20,5 (Basis)
System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64 SP1
Bemerkungen: Wer bislang einen älteren Catalyst nutzt, profitiert auf jeden Fall von einem Update auf den 13.12 WHQL oder Kaveri-Treiber mit der internen Nummer 13.30.
Min. Ø Fps
▶ Besser



R9 290X: Kraft-Quintett

Von: Raffael Vötter

In unserem ausführlichen Test treten fünf neue Herstellerdesigns der R9 290X gegeneinander an. Wir zeigen euch, welches Design die Kühlerhaube vorn hat.

Es hat einige Monate gedauert, doch nun ist es so weit: Die Welle der 290X-Herstellerdesigns ist von Asien zu uns herübergeschwappt. Das ist definitiv ein Grund zur Freude – wir erinnern uns an das PC-Games-Fazit zur Radeon R9 290X in der letzten Ausgabe 02/2014 S. 104 ff.: „Technik hui, Kühler pfui“. Es sollte für AMDs Partner nicht allzu schwierig sein, hier aufzutrumpfen. Doch welche Hersteller haben ihre Hausaufgaben gut und welche eher schlecht gemacht?

ES GEHT DRUNTER UND „UBER“

Das Referenzdesign der R9 290X verfügt über zwei Betriebsmodi, zwischen denen mithilfe eines BIOS-Schalters gewechselt werden kann: „Silent“ und „Uber“. Im letztgenannten Zustand führt die 290X den Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware um Haaresbreite vor Nvidias Geforce GTX 780 Ti an – wir sprechen deshalb von einem Gleichstand. Um ihren Kerntakt beinahe ohne Ausnahme auf 1.000 MHz zu halten, erzeugt das 290X-Referenzkühldesign eine maximale Lautheit von 9,6 Sone und lässt dabei eine Kerntemperatur von 94 °C zu. Im „Quiet Mode“ ist eine Referenz-290X aufgrund stark gedrosselter Belüftung nicht einmal halb so laut (4,4 Sone), aber genauso heiß und außerdem langsamer: Um infolge der von 55 auf 40 Prozent gesenkten Lüfterleistung nicht zu überhitzen, senkt der Grafikchip seinen Takt und die Spannung; im Mittel über diverse Spiele arbeitet unser Testmuster mit 850 MHz. Das Defizit von 15 Prozent kostet AMD die Leistungskrone, allerdings ist eine 290X @ 850 MHz immer noch schneller als eine GTX Titan (876 MHz) und auf dem Niveau einer ungedrosselten R9 290 (947 MHz). An dieser Stelle kommen die Custom-Designs der 290X ins Spiel: Alle Hersteller werben mit einem Kerntakt jenseits von 1.000 MHz – doch wird dieser immer gehalten und welche Lautheit ist zu erwarten? In Spezialtests klären wir außerdem die spannende Frage, wie leise jedes einzelne Design nach händischer Optimierung arbeiten kann.

SAPPHIRE RADEON R9 290X TRI-X OC

Sapphires Radeon R9 290 Tri-X verdiente sich in der Ausgabe 02/2014 eine PC-Games-Auszeichnung, nun muss sich ihre große Schwester beweisen. Die Basis bildet auch hier eine Kombination aus der AMD-Referenzplatine mit dem „Tri Fan“-Kühler. Aufgrund der Dreifachbelüftung verlängert er die Karte auf 30,5 Zentimeter, ist 4,0 cm hoch und kühlt neben dem Hawaii-Grafikchip auch Spannungswandler und Speicher. Da alle Wärmequellen mit dem großen Kühlkörper verbunden und verschraubt sind, ist optimale Wärmeableitung und -verteilung gewährleistet. In der Praxis verhält sich die 290X Tri-X kaum anders als die 290 Tri-X: Wir messen im Spielbetrieb eine maximale Lautheit von 3,0 Sone bei 76 °C Kerntemperatur; die kleine Schwester erzeugt 2,9 Sone bei 75 °C. Vergleicht man

die Leistungsaufnahme und damit indirekt die Abwärme der beiden Karten, verwundern die geringen Unterschiede nicht: Es steht in Spielen 281 zu 267 Watt.

Mit 1.040/2.600 MHz (+4/4 %) für Kern und Speicher gehört die Tri-X zu den schnellsten 290X-Modellen, knapp hinter Asus' Direct CU II und Powercolors LCS. Dank starker Kühlung kann unser Testmuster seinen Boost in fast allen herangezogenen Spielen aufrechterhalten, einzig in *Anno 2070*, das so manche Grafikkarte zum Drosseln zwingt, schwankt der Takt nach zehn Minuten unter Volllast zwischen 1.020 und 1.030 MHz (siehe Verlauf rechts). Das ist keineswegs fühlbar und lässt sich mithilfe eines angehobenen Powertune-Limits im Catalyst Control Center beseitigen.

Die Kühlung der Spannungswandler ist befriedigend, unser Messprotokoll spricht von höchstens 89 °C im „Anheizer" *Anno 2070*. An dieser Stelle leiten wir zur manuellen Optimierung über, deren Quintessenz ihr in der Tabelle oben rechts findet. So gut das Kühldesign ab Werk arbeitet, es ist Luft nach oben vorhanden. Ohne Eingriffe bei Takt und Spannung könnt ihr die PWM-Frequenz der Lüfter auf 40 Prozent fixieren, wodurch die Lautheit auf 2,4 Sone sinkt – noch besser geht's in Kombination mit Undervolting. Falls ihr im Umkehrschluss auf großes Taktpotenzial hofft, müssen wir euch enttäuschen: 1.100/2.900 MHz stecken ohne Eingriffe in der Karte, 1.150/3.000 MHz mit +50 Millivolt Kernspannung – 1.200 MHz sind nicht stabil möglich. Fazit: Bis auf die unnötige, wahrnehmbare Lautstärke im Leerlauf (0,7 Sone) gibt es keine nennenswerten Kritikpunkte – ein Top-Produkt!

ASUS RADEON R9 290X DIRECT CU II OC

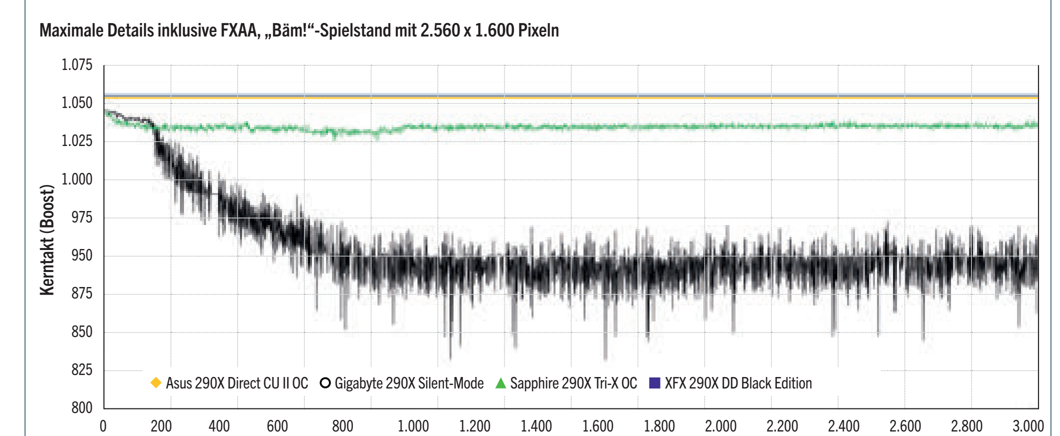
Während Sapphire einstweilen die AMD-Referenzplatine mit eigener Kühlung bestückt, verwendet Asus bereits ein PCB aus den eigenen Fertigungsstraßen. Dieses ist 11 anstelle von 10,7 Zentimetern breit und mit langlebigen Bauteilen bestückt. Die Kühlung übernimmt ein angepasstes, bereits von der R9 280X und GTX 780 (Ti) bekanntes „Direct CU II"-Kühldesign. Als im Internet die ersten englischen Tests

290X-KARTEN MANUELL OPTIMIERT: HALBIERUNG DER LAUTHEIT IST MÖGLICH

Grafikkarte	GPU-Spannung unter Last	Max. Temperatur GPU/VRMs	PWM/Lautheit
Asus R9 290X Direct CU 2 OC – Standard	~1,14 Volt	81/99 Grad Celsius	48 %/3,6 Sone
Asus R9 290X Direct CU 2 OC – manuell optimiert	~1,07 Volt (-69 mV)	82/99 Grad Celsius	40 %/2,0 Sone
Sapphire R9 290X Tri-X OC – Standard	~1,11 Volt	76/89 Grad Celsius	43 %/3,0 Sone
Sapphire R9 290X Tri-X OC – manuell optimiert	~1,05 Volt (-50 mV)	82/94 Grad Celsius	30 %/1,2 Sone
Gigabyte R9 290X Windforce – Standard („Uber")	~1,11 Volt	77/89 Grad Celsius	70 %/7,6 Sone
Gigabyte R9 290X Windforce – manuell optimiert	~1,02 Volt (-75 mV)	81/87 Grad Celsius	45 %/2,3 Sone
MSI R9 290X Gaming – Standard	~1,11 Volt	87/89 Grad Celsius	79 %/5,4 Sone
MSI R9 290X Gaming – manuell optimiert	~1,04 Volt (-50 mV)	82/80 Grad Celsius	50 %/2,9 Sone
XFX R9 290X Black Edition – Standard	~1,14 Volt	77/99 Grad Celsius	79 %/4,9 Sone
XFX R9 290X Black Edition – manuell optimiert	~1,05 Volt (-81 mV)	77/98 Grad Celsius	60 %/2,9 Sone

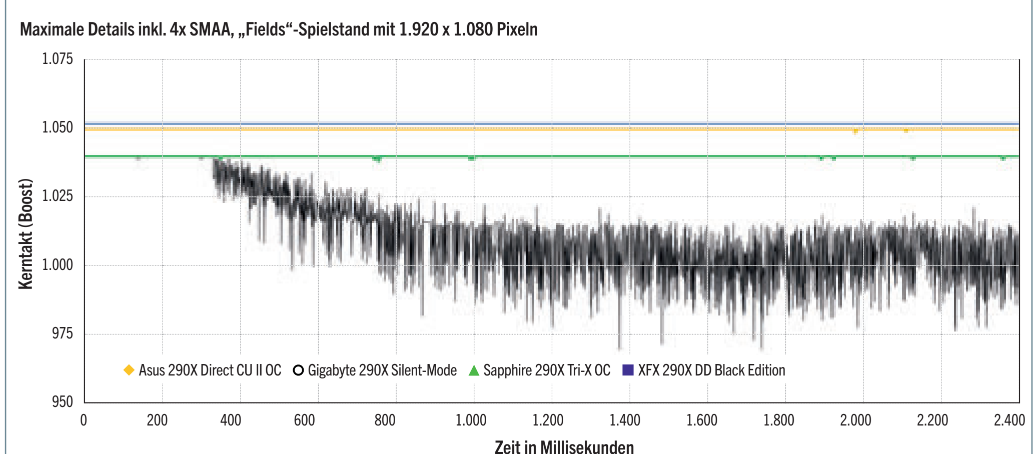
Wir haben bei allen Karten die Frequenzen auf 1.000/2.500 MHz („Uber Mode" gemäß AMD-Referenz) sowie das Powertune-Limit auf +50 % gesetzt und anschließend Spannung sowie Belüftung gesenkt, bis ein Absturz respektive gesunder Kompromiss aus Temperatur und Lautheit erreicht ist. Der Kerntakt ist dank der Optimierung in Spielen absolut stabil. Darüber stehen die Werte im Werkszustand.

ANNO 2070: DAS WORST-CASE-SZENARIO

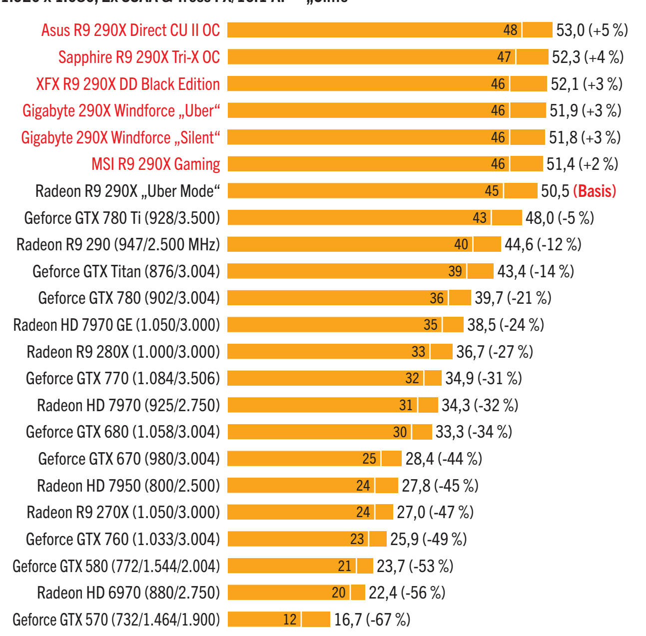


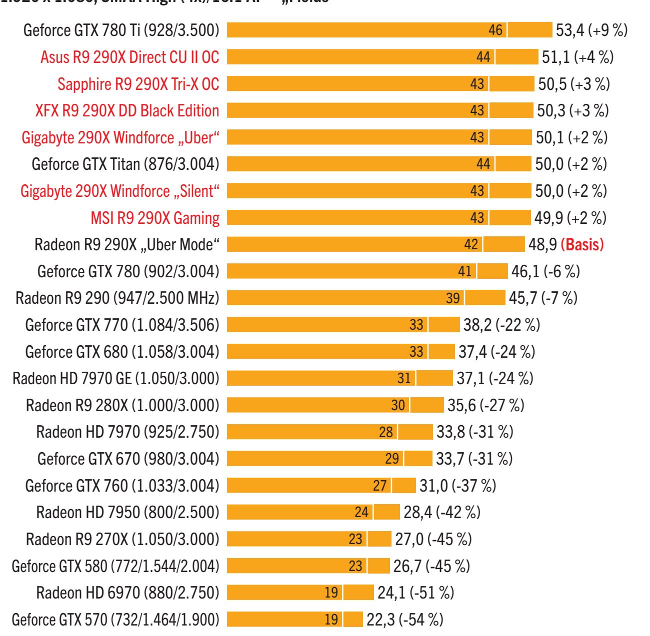
System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Catalyst 13.12 WHQL, Windows 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** In *Crysis 3* stabil, gerät Sapphires 290X Tri-X hier minimal ins Wanken. Gigabytes Windforce bleibt im „Uber Mode" (Standard-BIOS) auf 1.040 MHz, die MSI 290X Gaming erhält ihre 1.030 MHz knapp aufrecht.

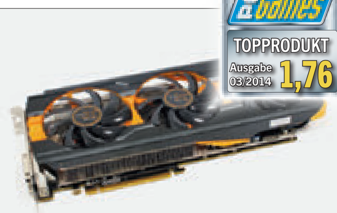
CRYSIS 3: DIE MEISTEN MODELLE HALTEN IHREN BOOST



System: Core i7-4770K @ 4,6 GHz, Z87, 2 x 8 Gigabyte DDR3-2000; Catalyst 13.12 WHQL, Windows 7 x64 SP1 **Bemerkungen:** Die Gigabyte Windforce bleibt im „Uber Mode" (Standard-BIOS) konstant auf 1.040 MHz, wir raten daher vom Silent-BIOS ab. Die nicht abgebildete MSI 290X Gaming erhält ihre 1.030 MHz ebenfalls aufrecht.





GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien			
Produkt	**Radeon R9 290X Tri-X OC**	**R9 290X Direct CU II OC**	**R9 290X Double D. Black Edition**
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Asus (www.asus.de)	XFX (xfxforce.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 490,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.816/176/64	2.816/176/64	2.816/176/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	~1.040 (Boost: 1.040)/2.600 MHz (+4/4 % OC)	~1.050 (Boost: 1.050)/2.700 MHz (+5/8 % OC)	~1.050 (Boost: 1.050)/2.500 MHz (+5/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,70**	**2,85**	**2,90**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Tri-X“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Direct CU II“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 1 x 100/1 x 95 mm axial, VRM-Kühler & Backplate	„Double Dissipation“, Dual-Slot, 7 Heatpipes à 6 mm, 2 x 90 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte
Software/Tools/Spiele	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter (Molex-PEG)	1 x Strom: 2 x 6-auf-8-Pol; Metall-Aufkleber in 2 Farben	2 x Strom: Molex-6-Pol & 2 x 6-auf-8-Pol
Sonstiges	AMD-Referenzplatine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Zero Core Power	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS & Spannungsmesspunkten optionale Aufkleber für Kühler; Zero Core Power	Dual-BIOS; beleuchteter XFX-Schriftzug; Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,33**	**2,38**	**2,37**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	35/76/76 Grad Celsius	36/81/87 Grad Celsius	36/77/78 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (20 %)/3,0 (43 %)/3,0 (43 %) Sone	0,7 (20 %)/3,6 (48 %)/4,7 (53 %) Sone	0,2 (20 %)/4,9 (79 %)/5,0 (81 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	16/80/62 Watt	20/80/58 Watt	15/76/56 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	269/281/298 Watt (Powertune: Standard)	270/297/360 Watt (Powertune: Standard)	266/291/325 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.145)/nein (1.195)/nein (1.250 MHz)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (2.970)/nein (3.105)/nein (3.240 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,5 (PCB 26,7)/4,0 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	28,8 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	28,0 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,26**	**1,22**	**1,26**
FAZIT	+ Leiseste 290X unter Last + Moderate Übertaktung − Nur zwei Jahre Garantie	+ Schnellste 290X auf dem Markt + Starker Kühler mit Silent-Potenzial … − … aber ab Werk zu aggressiv eingestellt	+ Im Leerlauf beinahe unhörbar + Hoher, stabiler Kerntakt − Relativ hohe Lautstärke
	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,81**

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2014 1,76

der Karte auftauchten, keimte der Verdacht auf, Asus habe den Kühlerboden (genauer: die Direktkontakt-Heatpipes) unzureichend an den Hawaii-Grafikchip angepasst, weshalb die Wärmeableitung nicht optimal vonstattengeht. Auf Nachfrage bei Asus Deutschland erfuhr PC Games, dass derzeit keine Änderungen am Kühler geplant seien. Angesichts unserer Testwerte ist das auch nicht zwingend nötig: Obwohl Asus die bislang höchsten Taktfrequenzen einer 290X ins BIOS bannt – die Direct CU II OC arbeitet mit 1.050/2.700 MHz (+5/8 % OC) –, erzeugt der Kühler beim Spielen eine maximale Lautheit von 3,6 Sone bei 81 °C Kern- und 99 °C VRM-Temperatur. Damit gehört sie zu den akustisch angenehmsten 290X-Modellen und kann zudem ihren Boost in allen Testspielen aufrechterhalten.

Wer die Lüfterkraft ohne Reduktion der Kernspannung absenkt, riskiert ein Überhitzen der Spannungswandler – dagegen hilft Undervolting. Nach manueller Optimierung landen wir bei nahezu halbierter Lautheit von 3,6 auf 2,0 Sone und den gleichen Temperaturen. In der anderen Richtung, beim Übertakten, warten stabile 1.100/3.000 MHz ohne Spannungserhöhung. Bereits 1.150 MHz sind nicht ohne sporadische Grafikfehler möglich, egal mit welcher Spannung – das jedoch ist Glückssache. Fazit: Sehr schnelle, kraftvoll gekühlte AMD-Grafikkarte.

XFX RADEON R9 290X DOUBLE DISSIPATION BLACK EDITION

Anfang 2012 brachte der AMD-Partner XFX als erster Hersteller eine schnelle wie leise Radeon HD 7970 im eigenen Design zur Marktreife, zwei Jahre später tritt eine neue XFX-Karte mit „Double Dissipation"-Kühlung und werkseitiger Übertaktung an. Die R9 290X Black Edition rechnet mit 1.050 MHz Kerntakt (+5 % OC) bei unveränderter Speicherfrequenz und landet damit auf dem Leistungsniveau der Sapphire Tri-X mit ihren 1.040/2.600 MHz. Der Kühler wirkt auf den ersten Blick relativ breit, bei genauerem Hinsehen wird jedoch klar, dass unter der ausladenden, mattschwarzen Kunststoffhaube ein relativ flacher Lamellenfächer sitzt. Die Wärmeableitung wird von sieben 6-Millimeter-Heatpipes übernommen, die in eine Kupferplatte direkt auf der GPU eingefasst sind. In der Praxis hat der Kühler zwei Gesichter: Im Leerlauf ist kaum etwas zu hören (0,2 Sone, ~1.050 U/Min.), beim Spielen drehen die beiden 90-Millimeter-Axiallüfter jedoch mit bis zu 2.900 U/Minute und erzeugen so ein 4,9 Sone lautes, relativ hochfrequentes Surren. Die Kern- und Wandler-Temperaturen sind gut bis ausreichend (77/99 Grad Celsius).

Da die Lautstärke überdurchschnittlich drehzahlabhängig ist, profitiert die XFX-Karte stark von manueller Optimierung. Am Ende können wir bei gleichen Temperaturen die Lautheit von 4,9 auf befriedigende 2,9 Sone senken.



▲Bei der Demontage des XFX-Kühlers erblickten wir einen völlig von Wärmeleitpaste überfluteten Grafikchip. Nach Reinigung und Neubestreichen bleibt die GPU kühler und die PWM-Lüftersteuerung spart sich zwei Prozent Drehkraft (geringere Lautheit).

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Test in PC Games 01/2014

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2014 1,82

Produkt	GTX 780 iChill Herculez X3 Ultra DHS	Radeon R9 290X Gaming	R9 290X Windforce 3x OC
Hersteller/Webseite	Inno 3D; Bezugsquelle: Caseking.de	MSI (http://de.msi.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 490,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780; GK110-300-B1 (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.304/192/48	2.816/176/64	2.816/176/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.045 (Boost: ~1.150)/3.105 MHz (+27/3 % OC)	~1.030 (Boost: 1.030)/2.500 MHz (+3/0 % OC)	~1.040 (Boost: 1.040)/2.500 MHz (+4/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,75**	**2,90**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Herculez X3", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm, 3 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte & Backplate	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1x 8, 4x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte & Backplate	„Windforce 3x", Dual-Slot, 6 Heatpipes (2 x 8, 4 x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschraubte VRM- & RAM-Platte
Software/Tools/Spiele	3D Mark Advanced (Key), Treiber	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	DVI-VGA, 1 x Molex-auf-6-Pol, Stoff-Mauspad	2 x Strom: Molex-6-Pol & 2 x 6-auf-8-Pol	DVI-VGA-Adapter, keine Stromadapter
Sonstiges	Testkarte trägt bereits die GK110-B1-GPU	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS (Standard-BIOS mit UEFI-Support), Zero Core Power	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS (Uber/Silent); Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,05**	**2,48**	**2,51**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	26/61/62 Grad Celsius	35/87/87 Grad Celsius	39/77/81 Grad Celsius („Uber" = Standard-BIOS)
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (31 %)/1,9 (42 %)/2,0 (43 %) Sone	0,2 (18 %)/5,4 (79 %)/5,6 (85 %) Sone	0,2/7,6/8,4 (Uber) oder 0,2/4,7/4,7 (Silent) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	15/21/20 Watt	20/79/59 Watt	19/82/63 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	245/248/269 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	293/335/351 Watt (Powertune: Standard)	295/317/346 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)	Nein (1.130)/nein (1.185)/nein (1.235 MHz)	Nein (1.145)/nein (1.195)/nein (1.250 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.415)/nein (3.570)/nein (3.725 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,187 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB: 26,7)/5,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	27,7 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	28,2 (PCB 26,7)/3,7 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,42**	**1,30**	**1,29**
FAZIT	➕ Extrem schnell (780-Ti-Niveau) ➕ Mächtiger, leiser Kühler ➖ Hoher Platzbedarf	➕ Im Leerlauf beinahe unhörbar ➕ Überdurchschnittlich gute VRM-Kühlung ➖ Belüftung ab Werk jedoch zu laut	➕ Im Leerlauf beinahe unhörbar ➖ Lautstärke/Verbrauch hoch („Uber"/Standard-Modus) ➖ Hält ihren Boost im optionalen „Silent"-Mode nicht
	Wertung: 1,82	**Wertung: 1,83**	**Wertung: 1,85**

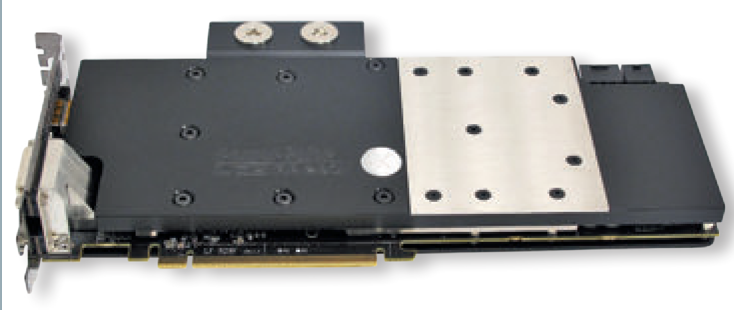
POWERCOLOR LCS: WASSER MARSCH!

Neben der luftgekühlten 290X PCS+, die es nicht pünktlich für diesen Test in die Redaktion schaffte, führt der AMD-Partner Powercolor auch ein wassergekühltes Modell, die 290X LCS.

Das Kürzel LCS steht für die werkseitig montierte „Liquid Cooling Solution" anstelle eines Luftkühlers. Powercolor kooperiert hierfür erneut mit dem Wasserkühlspezialisten EK Waterblocks. So kommt das Fullcover-Modell EK-FC R9 290X zum Einsatz, welches die Kollegen von der PC Games Hardware mit einer Wertung von 2,00 getestet haben. Die Basisplatine entspricht einem Nachbau der AMD-Referenz, im BIOS hat Powercolor jedoch ansehnliche 1.060/2.700 MHz für GPU und Speicher hinterlegt (+6/8 % OC), welche dank der Wasserkühlung konstant anliegen – damit ist die 290X LCS derzeit knapp die schnellste 290X. Zum Lieferumfang gehören weiterhin ein Mauspad sowie alle zur Montage nötigen Teile nebst englischer Anleitung, einzig den übrigen Wasserkreislauf solltet ihr schon besitzen. Interessantes Detail am Rande: Die Platine lässt mit ihren Aufdrucken „4G" und „8G" auf 8-Gigabyte-Versionen der 290X hoffen.







GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2014 1,86

	Test in PC Games 02/2014	Test in PC Games 01/2014	Test in PC Games 10/2013
Produkt	**Radeon R9 290 Tri-X OC**	**GTX 780 GHz Edition Windforce 3x**	**GTX 780 Superclocked ACX**
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Evga (eu.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 390,-/befriedigend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 460,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-B1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.560/160/64	2.304/192/48	2.304/192/48
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,984 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.000 (Boost: 1.000)/2.600 MHz (+6/4 % OC)	1.019 (Boost: 1.163)/3.004 MHz (+29/0 % OC)	967 (Boost: ~1.110)/3.004 MHz (+12/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,60**	**2,88**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Tri-X", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Windforce 3x", Dual-Slot, 6 Heatpipes (2 x 8, 4 x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschr. VRM-/RAM-/Backplate	„Air Cooling Xtreme" (ACX), Dual-Slot, 5 HP (4 x 8, 1 x 6 mm), 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Platte
Software/Tools/Spiele	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber	Precision X (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter (Molex-PEG)	2 x Strom: Molex auf 6-Pol	Alle nötigen Stromadapter; DVI-VGA; Poster
Sonstiges	Referenzplatine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP)	Testkarte trägt bereits die GK110-B1-GPU	PCGH-Tipp: 50 % Lüfterkraft @ 3D: 2,1 Sone
Eigenschaften (20 %)	**2,27**	**2,11**	**2,23**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	34/74/77 Grad Celsius	30/74/75 Grad Celsius	29/70/70 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,8 (20 %)/2,9 (42 %)/3,1 (44 %) Sone	0,2 (17 %)/3,6 (58 %)/3,8 (60 %) Sone	1,0 (39 %)/3,2 (60 %)/3,2 (60 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	16/78/56 Watt	15/21/17 Watt	14/17/15 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	246/267/303 Watt (Powertune: Standard)	277/286/314 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	241/247/255 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)	Nein (1.280)/nein (1.337)/nein (1.395 MHz)	Ja (1.220)/nein (1.275)/nein (1.330 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; max. PT +50 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 116 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,5 (PCB 26,7)/4,0 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	29,0 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	26,7/3,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,47**	**1,45**	**1,48**
FAZIT	+ Bestes R9-290-Kühldesign + Stabiler Kerntakt von 1 GHz – Lauter als vergleichbare GTX-780-Karten	+ 780-Ti-Leistung dank hohem Boost + Im Leerlauf unhörbar … – … unter Last nicht mehr	+ Schneller als eine GTX Titan + 3 Jahre Garantie – Kühler könnte leiser sein
	Wertung: 1,86	**Wertung: 1,87**	**Wertung: 1,89**

Während der Kern noch etwas wärmer werden könnte, limitiert die VRM-Kühlung noch bessere Ergebnisse – auch bei der Übertaktung. Fazit: Überdurchschnittlich flinke, aber relativ laute Karte.

MSI RADEON R9 290X GAMING

Da MSIs GTX-780-Karten der „Gaming"-Reihe zu den leisesten High-End-Modellen auf dem Markt zählen, waren die Erwartungen an die erste Radeon R9 290(X) hoch. Unter der Haube sind einige Änderungen gegenüber den Geforce-Designs zu verzeichnen: Die Spannungswandler der 290X Gaming werden nicht von einer Aluminiumplatte gekühlt, stattdessen nimmt ein Teil des GPU-Kühlers fest verschraubten Kontakt zu den Hitzköpfen auf. Eine Backplate komplettiert das Design.

Der praktische Eindruck ist zwiespältig: Zwar ist die 290X Gaming im Leerlauf fast unhörbar (0,2 Sone) und bleibt wie das AMD-Referenzdesign unter Last zunächst angenehm leise, dreht bei steigender Temperatur jedoch stark auf. Die beiden 95-mm-Axiallüfter haben unter anhaltender Last hörbar zu kämpfen, bei circa 2.450 Umdrehungen pro Minute gibt unser Messgerät eine Lautheit von 5,4 Sone zu Protokoll, wobei die GPU-Temperatur 87 und die der Wandler 89 °C beträgt. Angesichts der gemessenen Leistungsaufnahme von bis zu 335 Watt (*Anno 2070*) verwundert die relativ hohe Lautheit nicht. Als kleine Entschädigung dafür kann die GPU ihre im BIOS hinterlegten 1.030/2.500 MHz (+3/0 % OC) in allen Spielen halten. Mit der auf CD beiliegenden Gaming App dürft ihr neben dem Standard („Gaming") weitere Betriebsmodi einstellen, „Silent" (1.000 MHz) und „OC" (1.040 MHz) ändern jedoch wenig an der Lüftersteuerung. Besser, ihr optimiert die Karte manuell. Wir erreichen zwei vertretbare Zustände mit einer um 50 mV gesenkten Spannung: Einmal mit 40 Prozent Lüfterstärke (1,9 Sone, 88/88 °C GPU/VRM) und, etwas gesünder für die Bauteile, 82/80 Grad Celsius und 2,9 Sone Lautheit bei 50 % PWM-Frequenz. Fazit: Ausgewogenes Kühldesign mit guten VRM-Werten, das ab Werk jedoch auf hohe Lüfterdrehzahlen angewiesen ist.

GIGABYTE RADEON R9 290X WINDFORCE 3X OC

Nicht nur Asus hat eine Fehlstart-Debatte mit Fokus auf dem Kühler hinter sich, sondern vor allem Gigabyte: Die erste Charge der 290X Windforce 3x OC, darunter auch die Presse-Samples, wurde mit einem unausgegorenen BIOS veröffentlicht, weshalb man die Produktion anhielt und nachbesserte. Der von ersten Testern bemängelte Kühlerboden blieb jedoch unangetastet – so auch bei unserem Muster, das die finale Qualität widerspiegelt und derzeit so an die Händler ausgeliefert wird.

Die Karte verfügt über zwei Betriebsmodi per BIOS: „Uber" (Standard, Schalterstellung 2) und „Silent" (Legacy-BIOS, Stellung 1). Obgleich Letzterer eine deutlich geringere Lautheit als der Übermodus zur Folge hat, raten wir davon ab: Takt und Kernspannung schwanken hier stark (siehe Verlauf auf Seite 115). Eine Übertaktung auf 1.040/2.500 MHz (+4/0 % OC) ist stets der Ausgangspunkt, womit die Karte minimal schneller ist als die MSI Gaming – und deutlich lauter: Wir messen beim Spielen eine maximale Lautheit von 7,6 Sone bei Temperaturen von 79/89 °C für GPU und VRMs. Da die Lautstärke stark lüfterabhängig ist, sollten Sie hier ansetzen. Wir landen mit –69 mV/45 % PWM bei 81/87 °C bei guten 2,3 Sone. Fazit: Sehr laut, aber mit Silent-Potenzial. ❑

FAZIT

5 x Radeon R9 290X

Wie bereits in der PC Games 02/2014 festgestellt: Eine 290(X)-Grafikkarte kann auch leise sein. Im Falle der aktuellen Probanden ist jedoch meist ein manueller Eingriff nötig, um die Lautstärke auf ein angenehmes Niveau zu senken, einzig die Sapphire Tri-X überzeugt unter Last. Nächsten Monat geht die Testreihe mit neuen Modellen weiter.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2014 1,92

	Test in PC Games 10/2013	Test in PC Games 10/2013	Test in PC Games 02/2014
Produkt	**GTX 780 Gaming**	**GTX 780 Direct CU II OC**	**Radeon R9 290**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Asus (www.asus.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 440,-/ausreichend	Ca. € 430,-/ausreichend	Ca. € 340,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-300-A1 (28 nm)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.304/192/48	2.304/192/48	2.560/160/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	324/324 MHz (0,900 VGPU)	300/300 MHz (0,984 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	902 (Boost: ~1.045)/3.004 MHz (+16/0 % OC)	888 (Boost: ~993)/3.004 MHz (+10/0 % OC)	~920 (Boost: 947)/2.500 MHz (kein OC)
Ausstattung (20 %)	**2,78**	**2,83**	**2,60**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 10, 3 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Platte	„Direct CU II", Dual-Slot, 5 Heatpipes (3 x 8, 2 x 6 mm), 2 x 100 mm axial, VRM-Kühler & Backplate (RAM: blank)	AMD-Referenzdesign (Direct Heat Exhaust), Vollverschalung inklusive 75-mm-Radiallüfter
Software/Tools/Spiele	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	Alle nötigen Stromadapter; DVI-VGA-Adapter	1 x Strom: 2 x 6-auf-8-Pol, SLI-Brücke	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter (Molex-PEG)
Sonstiges	Referenzplatine	Custom-Platine; Tipp: 40 % Lüfter in 3D: 1,5 Sone	Dual-BIOS, Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,01**	**2,02**	**2,55**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	28/76/77 Grad Celsius	30/74/75 Grad Celsius	43/94/94 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,4 (34 %)/1,6 (48 %)/1,6 (48 %) Sone	0,8 (27 %)/2,0 (47 %)/2,1 (48 %) Sone	0,6 (20 %)/7,1 (51 %)/7,5 (52 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	13/16/14,5 Watt	21/25/24 Watt	18/88/62 Watt
Leistungsaufn. BC2/Anno 2070/Extremfall	246/246/277 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	230/232/253 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	280/285/301 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.150)/ja (1.200)/nein (1.255 MHz)	Ja (1.090)/ja (1.140)/ja (1.190 MHz)	Ja (1.040)/ja (1.090)/nein (1.135 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 103 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 110 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; max. PT +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,7/3,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	28,8 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	27,5 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,61**	**1,61**	**1,60**
FAZIT	⊕ Leiseste GTX 780 (unter Last) ⊕ 3 Jahre Garantie ⊖ Nur geringfügig übertaktet	⊕ 3 Jahre Garantie ⊕ Starker Dual-Slot-Kühler ⊖ Relativ geringe werkseitige Übertaktung	⊕ 4 Gigabyte Grafikspeicher ⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis ⊖ Sehr lauter Kühler
	Wertung: **1,92**	Wertung: **1,93**	Wertung: **1,99**



Mit Mechanik spielen

Von: Frank Stöwer

Die Hersteller mechanischer Tastaturen überraschen in puncto Gehäusedesign oder Tastenhöhe immer wieder mit Innovationen. Wir testen vier neue Modellvarianten.

Kastenförmige, klobige und puristisch ausgestattete Schreibgeräte sind mechanische Keyboards schon lange nicht mehr. Um die Tastaturen mit dem klar definierten Aktivierungsdruck sowie Auslöse- und Anschlagsweg auch für Spieler interessant zu machen, haben die Hersteller mittlerweile alle technischen Möglichkeiten ausgeschöpft, den edlen Tastenbrettern eine Ausstattung zu spendieren, die den mit Gummidom-Mechanik bestückten Pendants entspricht. Die Zahl der Makro-Tasten ist gestiegen, der interne Profilspeicher der Geräte beträgt bis zu 2 Megabyte (Roccat Ryos MK Pro) und auch eine einfarbige Einzeltastenbeleuchtung mit Spezialeffekten wie bei Roccats Mechanik-Flaggschiff ist bis zur Vorstellung der ersten Modelle mit den neuen Cherry-MX-RGB-Schaltern (siehe Extrakasten rechts) das Maß aller Dinge. So setzt man eher, wie bei der von uns im Folgenden getesteten Epic Gear Dezimator und CM Storm Mech, auf sehr ausgefallene Gehäusedesigns oder präsentiert wie Cherry mit dem MX-Board 3.0 erstmalig ein Modell mit flachen Notebook-Tasten.

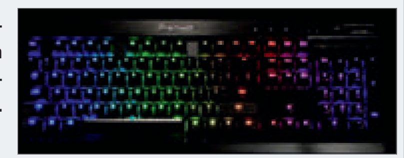
CM STORM MECH

CM Storm spendiert seinem Mechanik-Flaggschiff und unserem Testsieger ein auffälliges, futuristisch gestaltetes Gehäuse mit einer Aluminiumoberfläche, die zu Reinigungszwecken entfernt werden kann. Ein weiteres Design-Gimmick ist der Tragegriff an der linken Seite der Mech, die dank einer Stahlplatte im Chassis sowie der am Unterboden und der Höhenverstellung angebrachten Gummielemente absolut rutschfest ist. Die Ausstattung der Edel-Tastatur, die letztendlich auch einen großen Teil zum Testsieg beiträgt, entspricht dem, was der Käufer von einem Gerät in der Preisklasse um 140 Euro erwartet: Die abschaltbare Beleuchtung verfügt über vier Helligkeitsstufen und drei Modi, die interne ARM-Core-32-Bit-CPU mit 72 MHz und integrierter Rapid-Fire-Engine ermöglicht die Programmierung und Speicherung von bis zu 75 Makros auf fünf Profilen (fünf M-Tasten, 15 Makros pro Profil). Zusätzlich zu den beiden Audio-Anschlüssen stehen am Heck zwei USB-3.0-Ports bereit. Dazu kommen die intuitiv bedienbare Software, sieben Multimedia-Tasten (Doppelbelegung F5 bis F11) ein 64-Key-Rollover am USB-Port sowie ein abnehmbares USB-3.0-Anschlusskabel.

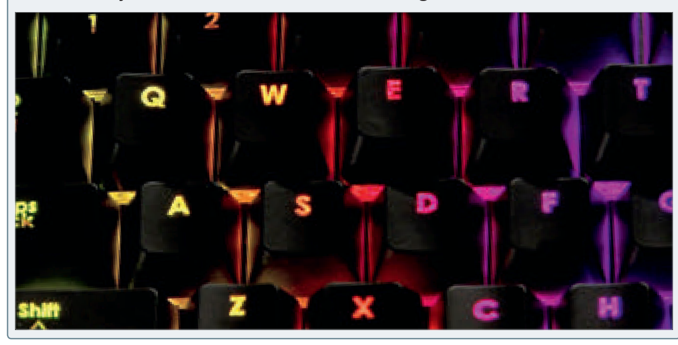
Mit Ausnahme der zu nah an das Haupttastenfeld positionierten M-Knöpfe gibt es dank Standard-MF-Layout kein Problem beim Erreichen aller Tasten. Die Handballenablage besitzt zwar eine eigenwillige Form, sorgt aber trotzdem für eine gute bis sehr gute Ergonomie. Die optimale Leistungswerte garantierenden Tastenschalter können Spieler nach ihrem persönlichen Gusto wählen, denn CM Storms Mech ist mit blauen, braunen und roten Cherry-MX-Varianten erhältlich. So liegt die Entscheidung bei euch, welchen Aktivierungsdruck ihr bevorzugt und ob der Schalter taktil oder linear sein soll. Einen guten Ratgeber für eure Kaufent-

CHERRY MX RGB: ES WIRD BUNT!

Bisher wurden mechanische Tastaturen nur mit einer einfarbigen Einzeltastenbeleuchtung inklusive Lichtspielereien bestückt. Das soll sich schon bald ändern.



Bei der Beleuchtung von mechanischen Tastaturen kommt endlich Farbe ins Spiel. Wie Cherry und Corsair auf der CES 2014 in Las Vegas ankündigten, werden die Cherry-MX-Schalter um die RGB-Technologie ergänzt. Direkt auf der Leiterplatte montiert, bringen SMD-LEDs (SMD = Surface Mount Devices) Tastensymbole in speziell designten Tastenkappen mithilfe des MX-RGB-Moduls im gesamten RGB-Farbspektrum, also allen 16,7 Millionen RGB-Farben, zum Leuchten. Zusätzlich garantiert ein transparentes Gehäuse mit Streufläche (Linse) eine deutlich gleichmäßigere Symbol-Beleuchtung im Tastenknopf. Mit den neuen MX-RGB-Schaltern bestückte Keyboards kommen laut Pressemitteilung 2014 nur exklusiv von Corsair.



scheidung findet ihr beispielsweise unter www.pcgh.de/schalter.

EPIC GEAR DEZIMATOR

Epic Gear packt die mit braunen oder roten Cherry-MX-Schaltern bestückte Platine der Dezimator in ein sehr auffälliges und sehr groß dimensioniertes Gehäuse, das ein futuristisch designtes Plastikchassis mit einer Oberschale und Handballenablage aus Alu kombiniert. Das Tastenbrett ist rutschfest dank seines Gewichts von 1,9 Kilogramm und der unterhalb der Handballenablage sowie der Stand- und Aufstellfüße großflächig angebrachten Gummipartien. Zur weiteren Ausstattung gehören eine Makrofunktion (fünf M-Tasten, Direktaufnahme mit Zeitverzögerung) sowie eine Profilverwaltung ohne internen Speicher. Dazu kommen vier Multimedia-Tasten (Doppelbelegung F5 bis F8), ein Lautstärke-Drehregler, zwei USB-2.0- und Audio-Anschlüsse, 1.000 Hz Abtastrate, rote Ersatztastenkappen, eine Schutzabdeckung sowie eine abschaltbare Beleuchtung mit drei Helligkeitsstufen. Letztgenannte steht nur für die M-, die WASD-Tasten, die Zahlenreihe 1 bis 6 sowie den Unterboden zur Verfügung, eine Vollbeleuchtung wie bei der gleich teuren CM Storm Mech fehlt jedoch. Die Ergonomie des Tastenbretts ist ebenfalls nicht optimal, da die etwas zu schmale Handballenablage vor dem Mittel- und Nummernblock fehlt.

Dank Standard-MF-Tastenlayout lassen sich alle Tasten optimal erreichen, die frei stehend montierten Schalter ermöglichen eine leichte Reinigung. Die Software ist umfangreich, lässt sich aber erst mithilfe des PDF-Handbuchs gut bedienen. Dank präziser Angaben beim Aktivierungsdruck sowie Auslöse- und Anschlagsweg fallen sowohl die Leistungsnoten der vorliegenden Cherry-MX-Braun-Schalter als auch der alternativ erhältlichen roten Variante sehr gut aus. Während Spieler eher zu den linearen MX-Red-Schaltern mit nur 45 Gramm Aktivierungsdruck greifen, bevorzugen Vielschreiber oft die taktilen Cherry-MX-Brown-Modelle mit einem härteren Druckpunkt von 55 g. Allerdings müssen beide Nutzertypen eine hohe akustische Emission in Kauf nehmen.

CM STORM QUICKFIRE ULTIMATE

Anders als bei der 50 Euro teureren Mech konzentriert sich CM Storm bei der Quickfire Pro auf das We-

LAUTSTÄRKE: GEHT'S AUCH LEISER?

Mechanische Keyboards sind geräuschintensiver als Vertreter mit Gummidom-Technik. Wir zeigen, wie ihr die Geräuschemission verringert.

Beim Kauf einer mechanischen Tastatur hat der Spieler grundsätzlich die Wahl zwischen den sich per Click-Geräusch rückmeldenden blauen Cherry-MX-Schaltern und den lautlosen Vertretern mit braunen, roten oder schwarzen Stempeln. Trotzdem erzeugen die wie die Epic Gear Dezimator mit Metallplatten beschwerten und Edelstahlelementen am Gehäuse versehenen Keyboards nicht zuletzt dank der Schaltermechanik (Stempel schlägt in das Gehäuse) eine hohe Lautstärke. Die akustische Emission könnt ihr mit Dämpfungsringen (O-Ringe), die aktuell bei Caseking.de für 10 Euro erhältlich sind (125 Stück), deutlich verringern. Bei einer Messung mit der sehr lauten Epic Gear Dezimator verringert sich die Lautheit beim regelmäßigen Tippen einer Taste von 10,7 auf 6,7 Sone, wenn ein Dämpfungsring an der Basis der Tastenkappe (siehe unten) befestigt ist. Zusätzlich federn die Ringe den Tastenschlag ab, sodass der mechanische Schalter nicht mehr mit seinem Gehäuse kollidiert. Das sorgt für ein ermüdungsfreieres Tippen und Spielen.

Schritt 1: Tastenkappen entfernen und wie auf den Schaltern montiert anordnen.



Schritt 2: Den O-Ring an der Basis jeder Tastenkappe wie im Bild angezeigt anbringen.



Schritt 3: Tastenkappe auf den Stempel setzen. Taste für optimalen Sitz mehrmals fest durchdrücken.



sentliche. Das wird einerseits am kompakten, unauffällig gehaltenen Gehäuse der für die Nutzung ohne Software konzipierten Spielertastatur deutlich. Andererseits ist die Ausstattung längst nicht so umfangreich, denn sowohl USB- und Audio-Anschlüsse als auch eine Makrofunktion oder Profilverwaltung fehlen. Auf der Habenseite stehen Kabelschächte an der Unterseite des Gehäuses, Multimedia-Tasten (Doppelbelegung der F-Tasten) sowie die Funktion, per Fn-Taste den Key-Rollover von NKRO auf 6KRO sowie die Tastenreaktionszeit einzustellen (Stufen: 8 ms, 4 ms, 2 ms, 1 ms). Dazu kommt die rote Tastenbeleuchtung, welche wie die weiße Variante der CM Storm Mech drei Modi und vier Helligkeitsstufen bietet. Da eine Handballenablage fehlt, muss der Käufer Abstriche bei der Ergonomie machen. Unangenehm ist das Arbeiten und Spielen mit den mechanischen Keyboards aber keinesfalls. Eine Höhenverstellung ist indes vorhanden und die ist genauso wie die Unterseite des zusätzlich durch eine Metallplatte beschwerten Chassis mit Antirutsch-Gummis versehen.

Trotz kompakter Bauweise, bei der Haupttastenfeld, Mittel- und Zehnerblock sehr nah zusammenliegen, verirren sich die Finger beim Tippen oder Spielen nicht auf die falschen, sich in unserem Falle beim Auslösen mit einem Click-Geräusch bemerkbar machenden und Cherry-MX-Blue-Schaltern bestückten Tasten. Wer es lautlos mag oder Tasten komplett durchdrückt, ist mit ebenfalls erhältlichen braunen oder roten Pendants besser bedient – einen optimalen Druckpunkt und Anschlag bieten allerdings alle Schaltertypen.

CHERRY MX-BOARD 3.0

Die Ausstattung des mit flachen Notebook-Tastenkappen bestückten, mechanischen Cherry-MX-Boards 3.0 fällt spartanisch aus. Von den grünen Status-LEDs des Umschalt-Feststell- und Rollen-Knopfs sowie den abschaltbaren Windows-Tasten abgesehen, ist keine Tastenbeleuchtung vorhanden. Makrofunktion und Profilverwaltung fehlen genauso wie Sound- oder USB-Anschlüsse. Selbst die Handballenablage, welche die schon sehr ordentliche Ergonomie des Schreibgeräts weiter verbessert, muss für 5 Euro zugekauft werden. Als einzige Extras spendiert Cherry dem mit einem flachen Gehäuse versehenen MX-Board 3.0 vier oberhalb des Nummernblocks positionierte mechanische Multimedia-Tasten, die dank des Standard-MF-Layouts sehr gut zu erreichen sind. Eine Doppelbelegung der F-Tasten entfällt, Letztgenannte sind aber genauso wie die Media-Tasten mithilfe der Cherry-Keym@n-Software konfigurierbar. Da Cherry sowohl großflächige Rutschsicherungen für die Unterseite als auch Gummistulpen für die Höhenverstellung mitliefert, ist eine gute bis sehr gute Standfestigkeit gegeben.

Was den Ausstattungspuristen zu etwas Besonderem und einer auch für Spieler kostengünstigen Alternative macht, sind die flachen Tastenaufsätze (Key Caps). Die fallen nur halb so hoch aus wie die Key Caps der restlichen Testkandidaten und sorgen zusammen mit den roten Cherry-MX-Schaltern – Versionen mit schwarzen, braunen und blauen Stempeln sollen laut Hersteller im dritten Quartal 2014 erscheinen – für ein sehr angenehmes Gefühl beim Tippen und Spielen. Dazu kommt eine geringe Betriebslautstärke, die davon profitiert, dass man aufgrund der geringen Tastenbauhöhe auf das Durchdrücken der Tasten verzichten kann. ❑

FAZIT

Mechanische Spielertastaturen

Das ansprechende Gehäusedesign und die Top-Ausstattung machen die Mech von CM Storm zur empfehlenswerten Spielertastatur. Der Epic Gear Dezimator fehlt die Vollbeleuchtung und die Ergonomie leidet durch die eigenwillige Gehäuseform. Das Cherry MX-Board 3.0 ist wegen der flachen Tastenkappen eine günstige Alternative für Spieler.

MECHANISCHE SPIELERTASTATUREN

Auszug aus Testtabelle mit 46 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 03/2014 1,58 (Mech) — PC Games SPAR-TIPP Ausgabe 03/2014 1,94 (MX-Board 3.0)

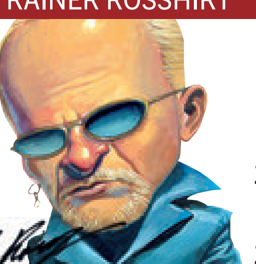
Produktname	Mech	Dezimator	Quickfire Ultimate	MX-Board 3.0
Hersteller (Webseite)	CM Storm (www.cmstorm.com)	Geil Epic Gear (www.epicgear.com)	CM Storm (www.cmstorm.com)	Cherry (www.cherry.de)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 140,- Euro/befriedigend bis gut	Ca. € 140,- Euro/befriedigend	Ca. € 90,- Euro/befriedigend	Ca. € 60,- Euro (mit Handballenablage)/gut
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB
Ausstattung (20 %)	**2,35**	**2,61**	**2,86**	**3,16**
Kabellänge	Ca. 150 cm	Ca. 220 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm
Handballenablage	Ja (nicht modular)	Ja (Stoff; nur Haupttastenfeld)	Nein	Ja, muss für 5 Euro zugekauft werden
Beleuchtung	Ja (Vollbeleuchtung, Dimm-Modus, Zonenbeleuchtung, vier Helligkeitsstufen)	Ja (Zonenbeleuchtung in vier Helligkeitsstufen)	Ja (Vollbeleuchtung, Dimm-Modus, Zonenbeleuchtung, vier Helligkeitsstufen)	Nein
Tastenanzahl	113 Tasten	113 Tasten	109 Tasten	109 Tasten
USB-Ports/Soundanschlüsse	Ja, 2 x USB 3.0/ja, Köpfhörer und Mikrofon	Ja, 2 x USB 2.0/ja, Köpfhörer und Mikrofon	Nein/nein	Nein/nein
Extras	Multimedia-Tasten (Doppelbelegung F5 bis F11), Beleuchtung, Makros (Fünf M-Tasten, Direktaufzeich.), Profilverwaltung (128 Kb Speicher, 5 Profile), 1.000 MHz Polling Rate, zweimal USB 3.0, abnehmbares USB-Kabel	Multimedia-Tasten (Doppelbelegung F5 bis F8), Zonenbeleuchtung (deaktivierbar), Makro-Direktaufzeichnung, Profilverwaltung ohne internen Speicher, 1.000 MHz Polling Rate, Austausch-Keycaps, Schutzhülle aus Stoff	Multimedia-Tasten (Doppelbelegung F5 bis F11), Beleuchtung (deaktivierbar), KRO und Reaktionszeit einstellbar, Kabelschächte (Unterseite), abnehmbares USB-Anschlusskabel	Abnehmbares USB-Anschlusskabel, flache Tastenkappen
Höhenverstellung	Ja	Ja	Ja	Ja
Eigenschaften (20 %)	**1,52**	**1,62**	**1,62**	**1,59**
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size (Standard-MF)/sehr gut	Full-Size (Standard-MF)/sehr gut	Full-Size (Standard-MF)/sehr gut	Full-Size (Standard-MF)/sehr gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Normal	Normal	Normal	Flache Notebook-Tasten
Ergonomie/Rutschfestigkeit	Gut bis sehr gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut
Gewicht	Ca. 1.686 Gramm	Ca. 1.900 Gramm	Ca. 1.380 Gramm	Ca. 830 Gramm
Windowstasten	Ja, deaktivierbar	Ja, deaktivierbar	Ja, deaktivierbar	Ja, deaktivierbar
Abmessungen (L x B x H)	553 x 267 x 43 mm	524 x 240 x 57 mm	454 x 155 x 31 mm	447 x 142 x 39 mm
Leistung (60 %)	**1,35**	**1,45**	**1,65**	**1,65**
Tastenanschlag/Druckpunkt	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Schalterart/Aktivierungsdruck	Cherry MX Blue/50 g (taktil)	Cherry MX Brown/55 g (taktil)	Cherry MX Blue/50 g (taktil)	Cherry MX Red/45 g (linear)
Key Rollover	64KRO (USB)	20KRO (USB)	NKRO (USB)	20KRO (USB)
Duckjump-Kompatibilität*	Ja	Ja	Ja	Ja
Frei programmierbare Makros	Ja (inklusive 128 kB Speicher)	Ja	Nein	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Sehr gut/sehr gut	Gut bis sehr gut/sehr gut	Gut bis sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut
FAZIT	+ Druckpunkt/Anschlag der mechanischen Tasten + Ausstattung/Verarbeitung + Zwei USB-3.0-Hubs + Stromversorgung	+ Rutschfestigkeit + Druckpunkt/Anschlag der mechanischen Tasten – Große Hanballenablage/keine Vollbeleuchtung	+ Druckpunkt/Anschlag der mechanischen Tasten + Beleuchtung mit mehreren Modi – Keine Handballenablage	+ Ergonomie ohne Handballenablage + Druckpunkt/Anschlag der mechanischen Tasten – Kaum Ausstattung
	Wertung: **1,58**	Wertung: **1,72**	Wertung: **1,89**	Wertung: **1,94**

* „A", „D", „STRG" und Leertaste werden gleichzeitig gedrückt.

ROSSIS RUMPELKAMMER



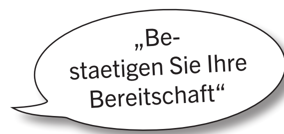
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich mag Filme und da hatte der Februar ganz besonders viel für mich zu bieten. Der gute alte Robocop ist nämlich zurück!“

Das Original von 1987 gibt es jetzt ungeschnitten auf Blu-ray und die Neuverfilmung lockte mich sogar ins Kino. Es ist die Geschichte des Polizisten Alex Murphy, der nach seiner Ermordung als rundum optimierte Maschine seinen Dienst wieder aufnimmt.
Auch hier hat aber die Realität schon längst die Science-Fiction überholt oder zumindest zu ihr aufgeschlossen. Polizeiroboter sind bereits Alltag, auch wenn sie bisher keinerlei Ähnlichkeiten mit Menschen haben. Aber nicht nur bei Polizei und Militär werden Roboter eingesetzt – sie sind längst ein fester Bestandteil unseres Lebens, auch wenn wir sie meist nicht als Cyborgs erkennen. Aufgefallen ist mir zuerst der McRob, welcher im Drive-in eines bekannten Burgerbraters seit Langem Dienst tut. Dort verrichtet er einfache Aufgaben wie die Annahme von Bestellungen. Teil seines Programms ist es, stets „im Menü?“ zu fragen, obwohl ich den Wunsch nach einem Menü immer persönlich kundtun würde. Unwissenheit des Kunden ob dieser Option kann nicht vorausgesetzt werden, da hierfür in extra großen Lettern, angebracht auf Augenhöhe, geworben wird – für Analphabeten auch aussagefähig bebildert. Aber McRob muss nun einmal seinen Programmstrukturen folgen. Die Erkennung von Eingabefehlern wird hoffentlich in der nächsten Generation implementiert sein und dereinst wird mein ohne Tomate bestellter Bratling auch ohne Tomate abgeliefert. Ich bin Optimist.
Aber es gibt mehr Beispiele. Im Finanzamt fällt mir in letzter Zeit immer öfter der Finanzbot auf – täuschend echt einem Menschen nachempfunden bis auf die Tatsache, dass der Finanzbot über keinerlei Antrieb verfügt und fest an seinem Terminal installiert ist. In Bruchteilen von Sekunden ist er jedoch in der Lage, winzige Fehler in ellenlangen Zahlenkolonnen zu identifizieren, sofern es sich um vom Besucher eingeschleuste Fehler handelt. Das Sprachmodul funktioniert hervorragend und ist absolut tauglich, um kleine Höflichkeiten zu verbalisieren. Umfangreichere Texte gibt der Finanzbot jedoch nach wie vor schriftlich aus, um den Speicher zu schonen. Als Anachronismus kann hier angesehen werden, dass er trotz seiner hohen Entwicklungsstufe noch nicht per E-Mail kommuniziert. Aber vermutlich ist dies nur Teil eines Sicherheitspaketes, welches das Eindringen von schädlicher Software verhindern soll.
Von einem ganz anderen Kaliber ist hier der TÜVRob. Er kann sich autark bewegen und verfügt über eine hochkomplexe Datenbank, welche für jedes KFZ-Modell mindestens 1,3 Millionen mögliche Fehler beinhaltet. Da der TÜVRob bis unter die Schädeldecke mit Sensoren vollgestopft ist, entgeht ihm somit keine einzige Schwachstelle. Die Instrumente, die dabei verwendet werden, sind reine Makulatur und dienen dazu, den Kunden zu beruhigen. Für eine nennenswerte Sprachausgabe fehlt ihm jedoch nach wie vor der Speicher. Als sich ein Exemplar am schweisserischen Patchwork meines Unterbodens verletzte, konnte ich auch deutlich Hydrauliköl statt Blut an seinem „Finger“ sehen!
Man muss nach Robotern nicht mehr suchen. Sie sind bereits unter uns und sie sind überall überall überall überall überall überall überall überall überall überall überall *Unerwarteter Programmabbruch bei Wort 486*

Spamedy



Wir bieten die Arbeit mit dem Kurzarbeitstag und gute Gehalt in Deutschland an. Diese Arbeit braucht nur 1-2 Stunden pro Woche und erfordert keine Investitionen. Der Sinn dieser Arbeit ist der Eingang der Invoice von Kunden in ihrer Stadt. Der Lohn beim Anfang iegt bei ~ 2200 € pro Monat + Bonus. Die Arbeit schliesst die schriftliche Dokumentation in Deusch ein und erfordert gute Kenntnis deutsch. Sie erhalten ihr Gehalt und Bonus jede 2 Wochen nach der Erfuellung jeder Aufgabe. Aber wir nehmen die Bewerbungen nur in dieser Woche! Bestaetigen Sie Ihre Bereitschaft und schreiben Sie ihre Name und ich bin einverstanden.

Mit freundlichen Grüßen
Reinke Travis

2.200 Euro pro Monat bei 1-2 Stunden wöchentlicher Arbeitszeit, zusätzlich auch noch eine Prämie – dieses Angebot schickt mir der Himmel. So profund müssen die Kenntnisse der deutschen Sprache auch nicht sein, wie ich dem Schreiben entnehmen kann. Und ich muss auch nur meinen Namen schreiben können, um den Job zu bekommen. Was gibt es da noch zu überlegen?

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Aus Kulanzgründen akzeptierte ich auch den Namen von unserem Marcus, da seine neue Funktion niemand wissen konnte. Per Los geht der Preis an Tina Walter.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

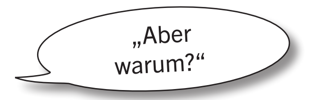
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Kurz und schmerzhaft



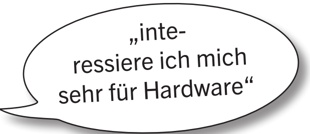
Aber warum auf der 2 Seite kein gedruckt? Antworten bitte sofort.

Josh

Ich habe eine Weile gerätselt, was mir der Schreiber dieser Zeilen … äh … Zeile mitteilen wollte. Oft ist hier der Betreff der E-Mail eine echte Hilfe. Allerdings nur, wenn man auch etwas in dieses Feld einträgt. Für alle, die möglichst wenig Wörter benutzen wollen und denen dieses Wort nichts sagt, der „Betreff“ ist die Angelegenheit, um die es geht. Doch wieder zurück zu meinen Wissenslücken. Ist die zweite Seite leer, oder was genau wird dort vermisst? Oder sind gar Tippfehler im Spiel und die Seite ist zu klein gedruckt?

Aber da ich einer der Guten bin, habe ich bei dem Verfasser dieser überaus bündigen Nachricht nachgefragt, was er mir überhaupt mitteilen wollte. Eine Antwort steht bis dato noch aus und mir schwillt ein wenig die Halsschlagader. Sofort eine Antwort einfordern, aber innerhalb von zwei Wochen keine Zeit/Lust/Hirnzellen finden, um eine durchaus berechtigte Rückfrage zu beantworten, zeugt nicht gerade von sozialem Verhalten. Und noch etwas anderes kommt mir in den Sinn. Wenn meine Rückfrage unbeachtet ins Nirwana entschwunden ist, kann es ja auch nicht so dringlich gewesen sein. Wozu mach' ich mir dann überhaupt die Mühe und wo sind die Urlaubsanträge?

Anfrage



Hallo liebes Pcgames Team,

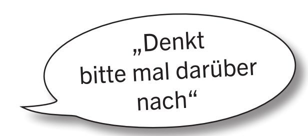
ich bin leider erst 14, jedoch interessiere ich mich sehr für Hardware und generell PCs. Da ich den Umgang mit PCs später zu meinen Beruf machen möchte, interessiere ich mich dafür ob man von einem Job wie z.b. Bei Computec „leben“ kann. Würde mich sehr über eine Antwort freuen!

MFG Lukas

Hallo Lukas, vielen Dank für dein Interesse und deine (nahezu) fehlerfreie E-Mail. Soweit mir bekannt ist, muss keiner meiner Kollegen hungern und es wohnt auch keiner unter einer Brücke. Daher könnte ich deine Anfrage mit einem schlichten „ja“ beantworten. Wie man davon leben kann, könnte etwas abweichend sein, je nachdem, wen man befragt. Die betroffene Person würde wahrscheinlich mit „Ja, das geht schon so …“ antworten, während die Buchhaltung hier ein „fürstlich!“ einfließen lassen dürfte.

Wenn du dir auch ein Leben ohne Jacht, Lakaien, Flugzeug, Sessel aus feinstem Froschleder und gebratenen Pandanasen in Mangodressing vorstellen kannst, solltest du dich dereinst vielleicht wirklich bei uns bewerben. Wenn dir diese Dinge jedoch wichtig sind, bleibt nur der Weg in die Politik oder zu einer Versicherung.

Vorschlag



Hallo Herr Rosshirt,

jede Tageszeitung hat es – und selbst die kostenlose Apothekenzeitschrift bringt es: Ein Kreuzworträtsel. Warum hat die PC Games keines? Ein Rätsel über Computerspiele, etwas übers Internet und ein klein wenig Hardware (man will den Rätselsuchenden ja nicht überfordern). Denkt bitte mal darüber nach oder seid ihr der Meinung, eure Zeitschrift sei nicht mehr zu perfektionieren?

Mfg P. Modl

Das Kreuzworträtsel ist irgendwie so ähnlich wie Heino. Alle Jubeljahre taucht der Vorschlag wieder auf, wird diskutiert und niemand weiß so richtig, wozu es gut sein soll – außer den Fans. Und von denen gibt es weder für das Kreuzworträtsel noch für Heino eine nennenswerte Anzahl unter unseren Lesern. Sollte ich mich dahingehend irren, bitte ich um umgehende Berichtigung – egal ob bezüglich des Kreuzworträtsels oder Heino. Ich bin der Letzte, der dem Leser nicht geben will, was der Leser wünscht. Und wenn es euer Begehr ist, würde ich auch irgendwie ein Kreuzworträtsel anleiern oder für euch das Lied mit der Haselnuss singen, ein rotes Jackett und eine schwarze Brille tragen.

ROSSI SHOPPT **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Star-Trek-Türklingel mit Bewegungsmelder

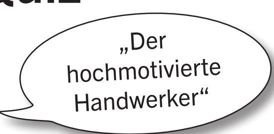
Türklingeln sind langweilig, Bewegungsmelder auch. Allerdings kann man es auch etwas anders gestalten. Diese Türklingel ist den Kommunikationsarmaturen der U.S.S. Enterprise täuschend ähnlich nachempfunden und auf Knopfdruck ertönt das bekannte Intercom-Pfeifen, welches den Besuch vor der Türe ankündigt. Man kann das kleine Gerät auch umschalten und dann dient es als Bewegungsmelder. Geht jemand seitlich an der Armatur vorbei, wird dies akustisch gemeldet, wobei man die Wahl zwischen dem roten Alarm und dem kultigen Pfeifen der Turbolift-Tür hat.
Die Lautstärke hält sich zwar in Grenzen, ist aber dennoch laut genug, um auch jenseits einer Türe vernommen zu werden. Origineller als gewöhnliche Türklingeln ist das Star-Trek-Modell allemal. Der einzige Nachteil, den ich gefunden habe, ist, dass es nur für Innenräume taugt.

http://www.getdigital.de/



Bildquelle: getdigital

Quiz



Hallo Rossi,

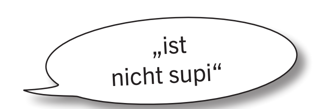
zum „Wer bin ich?“ aus Ausgabe 02/14 habe ich die Lösung. Bei dem abgebildeten jungen Herren handelt es sich um euren verlagseigenen Teppichleger. Da ihr aber wahrscheinlich nicht ständig neuen Bodenbelag braucht, arbeitet der werte Kollege bestimmt nur in Teilzeit. Der hochmotivierte Handwerker (man sieht ihm seine Begeisterung wirklich an) heißt mit Namen Karl Auer.

Beste Grüße Josef

Teppiche sind bei uns im Verlagsgebäude seltsamerweise kein Thema, obwohl überall welche liegen und höchst unterschiedlich abgenutzt werden. Im Zimmer der Geschäftsleitung nutzt sich der Bo-

denbelag sehr schnell ab, weil dort quasi ständig jemand anwesend ist und viel – und sorgenvoll – im Kreis gegangen wird. An meinem Arbeitsplatz hat die Auslegware tiefe Furchen (140 kg auf einem Stuhl mit Rollen), während sie im Zimmer der Mädels von der Werbeabteilung eher zu Löchern (schmale Absätze) tendiert. In der Buchhaltung leidet der Teppich unter hoher Feuchtigkeit (Tränen), während er bei den Jungs von der Hardware bisweilen Brandflecke aufweist. Insofern ist deine Überlegung gar nicht so weit hergeholt, aber dennoch falsch. Die Lösung findest du etwas weiter unten. Bei der Gelegenheit fällt mir ein, dass ich einen Sonderpreis stiften könnte für den ersten, der mir erklärt, warum Kollege Marcus so drollig in der Gegend herumliegt. Keine Angst (das geht jetzt an Lukas), bei uns wird keiner zu derartigen Demutshaltungen gezwungen. Kleiner Tipp: Es hat etwas mit der Folge von Rossis Welt im Dezember zu tun.

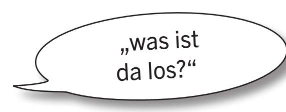
Reklamation



Der cod im Heft ist nicht supi oder und nu mfg E Bernhard
Heft DvD ist auch nicht danke für eine Info

Nun ja, „supi“ ist diese E-Mail ja auch nicht gerade. Aber wahrscheinlich bin ich mal wieder viel zu kleinlich, wenn ich gerne hätte, dass ein Satz durch simples Lesen verständlich wird. Es wäre zudem hilfreich zu wissen, um welchen Code es eigentlich geht. Zumindest nehme ich an, dass es sich um einen Code handelt. Oder bezeichnet „cod“ eventuell gar kein Substantiv? Könnte es sich unter Umständen vielleicht sogar eventuell möglicherweise um die reine Magazin-Variante der PC Games handeln, welche natürlich ohne Code und DVD ausgeliefert wird?

Kritik



Hallo!

*Was soll eigentlich der Sch*** mit den Hackfr*** und den bescheuerten Kochrezepten in einer Computerzeitschrift? Wollt ihr mich alle verarschen oder was ist da los?*

Ich wette, dass ihr euch nichtmal die Mühe macht auf meine Kritik zu antworten.

Ben

Hiermit dürfte die Wette wohl als verloren zu bezeichnen sein, ebenso wie die Zeit, welche mich das Lesen dieser E-Mail gekostet hat. „Verwende gewöhnliche Wörter und sage ungewöhnliche Dinge“ – das soll einmal der deutsche Philosoph Arthur Schopenhauer in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts gesagt haben. Allerdings hat er ganz bestimmt nicht ausdrücken wollen, dass die Wörter derartig gewöhnlich sein sollen. Und nein, wir alle wollen Sie keineswegs verarschen. Nur ich will das.

Mehr Kritik

„Zudem haben Sie eine Vorbildfunktion“

Hallo Herr Rosshirt.

Immer wieder kann ich Ihren Texten entnehmen, dass Sie ein Raucher sind. Selbst bei einer Folge von Rossis Welt konnte ich mich von Ihrem Nikotinkonsum überzeugen. Wissen Sie denn nicht, dass es seriöse Statistiken gibt, die ganz klar nachweisen, dass Raucher früher sterben? Zudem haben Sie eine Vorbildfunktion und sollten mit gutem Beispiel vorangehen. Bitte nehmen Sie sich meine Kritik zu Herzen und bleiben uns noch viele Jahre (hoffentlich ohne Raucherbein) erhalten.

Mit freundlichen Grüßen:
Tanja Senn

Liebe Frau Senn, vielen Dank für Ihre Fürsorge. Die erwähnten Statis-



LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Alexander liest die PC Games auf tunesischen Balkonen.



Rico liest die PC Games auf allen Weltmeeren.



Erik liest die PC Games gar nicht, sondern archiviert sie für kommende Generationen.

tiken sind mir in der Tat neu. Es gibt also wirklich seriöse Statistiken? Ich schweife ab – Verzeihung. Aber nehmen wir doch einmal die gängigsten Zahlenspielereien. Ein Drittel aller Deutschen raucht, das wären also rund 23 Mio. Im Jahr 2011 sind 852.000 Deutsche gestorben (neuere Zahlen liegen mir bis dato nicht vor), wovon 100.000 Raucher waren (wie auch immer man darauf kommt). Nach meiner Rechnung folgere ich daraus messerscharf, dass Rauchen somit das Leben verlängert. Okay – klingt unlogisch, ist es sicher auch, aber wichtig wirkender Blödsinn kommt eben nur mit einer guten Statistik zustande, weshalb ich wenig bis nichts auf die Aussagekraft irgendeiner Statistik gebe.

Wenn ich tatsächlich eine Vorbildfunktion haben sollte, würde mich das sehr stolz machen, aber dann sollte doch bitte mein liebevoller Umgang mit unserer Sprache zum Anlass genommen werden und nicht ein kleiner Teil meines Privatlebens. Es ist auch bekannt, dass ich Jeep fahre, die Umsätze dieses Autoherstellers sind dennoch nicht gestiegen. Falls doch, wurde ich betrogen!

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Verschwörungstheorie

Als Verschwörungstheorie bezeichnet man im weitesten Sinne jeden Versuch, ein Ereignis, einen Zustand oder eine Entwicklung durch eine Verschwörung zu erklären. Der Begriff wird zumeist kritisch oder abwertend verwendet. Im Internet finden Verschwörungstheorien massenhafte Verbreitung, was ihren Wahrheitsgehalt natürlich erhöht. Laut neusten Untersuchungen handelt es sich bei RR um einen gestrandeten Alien. Um die Wartezeit bis zu seiner Rettung zu überbrücken, nahm er einen Job an und vergnügt sich mit dem Vernichten fossiler Brennstoffe (auf Alpha Centauri undenkbar!). Da seine Rasse 2,7 Meter groß ist, muss er sich in sein Kostüm zwängen, was die merkwürdige, mittige Ausbuchtung erklärt.

Rossis Speisekammer

Heute: Sauerkrautsalat

Wir brauchen:

- 1 große Zwiebel
- 5 Gewürzgurken
- 3 Kartoffeln (festkochend)
- 500g Sauerkraut
- 2 große Tomaten

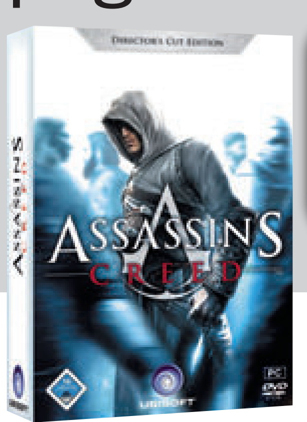
Salatrezepte gibt es eine Unmenge, aber Sauerkrautsalat ist etwas anders und passt hervorragend zu gegrilltem Fleisch oder zu Bratwurst.
Zuerst kochen wir die Kartoffeln, schälen und würfeln sie. Auch Tomaten, Gurken und Zwiebeln werden in Würfel geschnitten. Das Sauerkraut auflockern und etwas mit dem Messer zerkleinern. Nun geben wir die Zutaten in eine Schüssel, fügen zwei Esslöffel Öl (ich nehme dazu immer Sonnenblumenöl) und mindestens die gleiche Menge Gurkenwasser dazu. Nachwürzen mit Salz und Pfeffer (am besten frisch gemahlen). Alles gut vermengen und für mindestens eine Stunde (besser sind zwei) durchziehen lassen. Fertig.

Da ich sehr gerne Chilis esse, kommt in meinen Sauerkrautsalat auch immer noch eine sehr klein geschnittene Schote hinein. Wer kein Chili mag, kann das weglassen, der Salat schmeckt auch ohne prima.

.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

pcgames.de im März



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Game Developers Conference 2014

Das jährliche Klassentreffen der Spiele-Entwickler

Battlefield 4, Playstation 4, Oculus Rift, Unreal Engine 4, *Assassin's Creed 4: Black Flag* – das waren nur einige der Themen, die im vergangenen Jahr das „Klassentreffen der Spiele-Entwickler" prägten. Auch 2014 verspricht die Game Developers Conference (kurz: GDC) wieder jede Menge Ankündigungen und spielbare Versionen. Die GDC gilt traditionell als Vorgeschmack auf die Spielemesse E3 im Juni. Ab 17. März werden wir an allen Messetagen live aus San Francisco berichten. Freut euch auf Interviews mit bekannten Designer-Persönlichkeiten, auf spektakuläre Trailer, kreative Indie-Spiele und einen Blick hinter die Kulissen der großen Blockbuster. Und wer weiß – vielleicht erleben wir Mitte März die Geburtsstunde des nächsten *Minecraft*.



Hearthstone-Sonderheft

Wir blicken Blizzard in die Karten



Mit *Hearthstone* präsentiert Blizzard sein erstes Free2Play-Spiel. Weil das süchtig machende Online-Kartenspiel schon weite Teile der Redaktion lahmgelegt hat, dachten wir uns: Warum nicht einfach unsere Erfahrungen in ein Sonderheft packen? Das Ergebnis ist das ultimative Einsteiger-Handbuch mit ausgeklügelten Strategien, die euch Schritt für Schritt zum Profi machen. Enthalten sind außerdem fünf Spickzettel für alle Klassen. Das Heft gibt's ab 5. März beim Zeitschriftenhändler und natürlich im Online-Shop (shop.pcgames.de).

50 Jahre Spiele-Historie

Edles Bookazine für Retro-Fans



Die besten Spiele, die populärsten Konsolen, die wichtigsten Hersteller: Anlässlich des 25. Jubiläums von Computec Media lassen wir im neuen Bookazine *Games History* über 50 Jahre Spielegeschichte Revue passieren. Das aufwendig ausgestattete Hochglanz-Magazin spannt den Bogen vom C64 bis zur Playstation 4, von *Super Mario World* bis *Uncharted*, von Accolade bis Zynga – und das auf 164 Seiten! Das Bookazine kostet 9,99 Euro und ist ab 5. März im Zeitschriftenhandel, bei amazon.de, unter shop.computec.de und im App-Store erhältlich.

Mario motzt

Die neue Video-Serie



Egal ob verschüttgegangene Spielstände (siehe auch Seite 84) oder EAs verhunzte *Dungeon Keeper*-App: Unser „Mario" aus Erfurt bringt in seinen Video-Botschaften genau das auf den Punkt, was Millionen Spielefans denken – und das mit dem ihm eigenen Charme. Nachdem die Auftaktfolgen so gut angekommen sind, wird Mario mit weiteren Video-Episoden nachlegen. Schaut rein!



Abo-Newsletter – so geht's!

Exklusive Infos und Aktionen für PC-Games-Abonnenten

Immer wieder erreichen uns Nachfragen, wie man denn als Abonnent auf den Verteiler des exklusiven Newsletters gelangt. Wer auf der Liste steht, bekommt vorab Infos zum neuen Heft und profitiert von vielen Sonderaktionen, Gewinnspielen und Infos direkt aus der Redaktion. Die Eintragung ist jederzeit möglich: Einfach Name, E-Mail-Adresse und Abonummer (steht u. a. auf dem Adressetikett des Abo-Hefts) an computec@dpv.de senden – und schon seid ihr dabei!



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

2000 – MEIN ERSTER GROSSER ARTIKEL

Ausgabe: PLAYZONE 10/2000 | Artikel: Koudelka

Als 28 Jahre alter, journalistisch unerfahrener Jüngling kam ich im Sommer 2000 zur PLAYZONE, um meinen Traum – Spieleredakteur werden – zu verwirklichen. Ich war gerade mal vier Wochen an Bord und dabei, mich so langsam einzugewöhnen, da kam der damalige PLAYZONE-Chefredakteur André Horn auf die glorreiche Idee, mich zu einer Presse-Veranstaltung nach München zu schicken. Ganz allein. Ohne Begleitung oder Anstandsdame. Grund für die Reise: das japanische Playstation-Rollenspiel *Koudelka*. Um vom etwas kantigen, umständlichen Gameplay des RPGs abzulenken, karrte Hersteller Infogrames das offizielle *Koudelka*-Model Jamie Flynn heran. Mit großem Erfolg: Die sympathische, attraktive Halbamerikanerin hinterließ einen derart bleibenden Eindruck, dass ich dem Titel am Ende die Note „Sehr gut“ verpasste. Eine Einschätzung, die ich beim Test im Folgemonat dann gewaltig nach unten korrigieren musste. Das Ende vom Lied: *Koudelka* floppte trotz eines genialen Soundtracks kolossal und ist heutzutage nur noch hartgesottenen Japano-RPG-Fans ein Begriff.



WOLFGANG FISCHER



Seit über 35 Jahren PC- und Konsolenspieler aus Leidenschaft

Wolfgang Fischer kam im August 2000 zu Computec Media und brachte es in wenigen Jahren vom Volontär zum Leitenden Redakteur von PLAYZONE und XBOX-ZONE. Ende 2006 wechselte er zur PC ACTION, deren Leitung er Mitte 2009 übernahm. Im Moment ist Wolfgang Fischer Redaktionsleiter für Spiele-Fachzeitschriften wie PC Games, play³ (Deutschlands meistverkauftem Playstation-Magazin) und X3. Quasi nebenbei kümmert er sich noch um die Planung und Erstellung vieler unserer Sonderhefte.



2006 – MEIN STRESSIGSTER TEST

Ausgabe: PC ACTION 12/2007 | Artikel: Hellgate – London

Buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns damals die Testversion von *Hellgate: London*. Das bedeutete für mich: Um das komplexe Action-Rollenspiel noch irgendwie in die aktuelle Ausgabe der PC ACTION zu wuppen, waren einige Nachtschichten nötig. Zusammen mit ein paar Kollegen unseres Schwestermagazine PC Games und unseres Rollenspiel-Online-Portals buffed.de schloss ich mich 48 Stunden lang ein, um das ultraumfangreiche Teil durchzuzocken. Was ich damals anhand unserer Vorab-Testversion nicht testen konnte, war der kostenpflichtige Premium-Mehrspielermodus des Action-RPGs – am Ende der Hauptgrund, warum der Titel schon bald wieder in der Versenkung verschwand und die zahlreichen geplanten Nachfolger nie erschienen sind. Trotz der extremen Zeitnot erinnere ich mich gern an diesen Husarenritt zurück: Der Testartikel ist ein Paradebeispiel für den unverwechselbaren, genialen Humor der umstrittenen PC ACTION, die leider vor etwas mehr als zwei Jahren eingestellt wurde.

2010 – MEIN SCHLIMMSTER HORRORTRIP

Ausgabe: PC Games 07/2010 | Artikel: World of Warcraft – Cataclysm

Sommer 2010, kurz vor der Fußball-Weltmeisterschaft. Ich bereite mich gerade auf meinen Besuch der E3 vor, als uns Blizzard doch glatt einlädt, kurz vor der weltgrößten Spielemesse noch *World of Warcraft: Cataclysm* im kalifornischen Firmenhauptquartier anzuspielen. Dumm nur, dass ich der einzige aktive *WoW*-Spieler in der Redaktion bin und dass die Story unbedingt noch in die aktuelle PC Games soll, die am Tag nach dem Event zur Druckerei soll. Das Ergebnis: ich fliege drei Tage früher nach Los Angeles, besuche Blizzard, spiele ein paar Stunden *WoW* und schreibe dann über Nacht einen 40.000-Zeichen-Artikel. Wäre alles nicht so dramatisch, hätte ich mich für den Stunt nicht im Figueroa Hotel (in Laufnähe des L.A. Convention Centers) eingebucht. Und so entsteht der zeitkritische Monsterartikel in einem 8 Quadratmeter kleinen, stickigen (die Klimaanlage war leider ausgefallen) Hotelzimmer ohne Schreibtisch. Nicht unbedingt die beste Vorbereitung auf eine stressige E3, aber in jedem Fall ein denkwürdiger Trip.



Im nächsten Heft

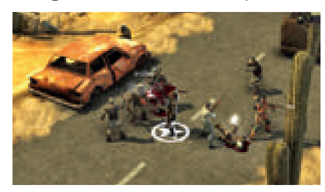
❑ Test

Titanfall

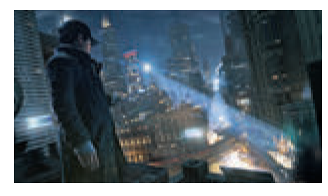


Endlich fertig: Im turboschnellen Multiplayer-Action-Titel der *Modern-Warfare*-Schöpfer steuert ihr auch mächtige Mechs. *Titanfall* will nicht weniger, als das Shooter-Genre zu revolutionieren. Ob's klappt?

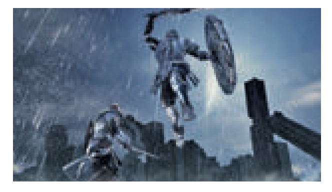
❑ Magazin
Steam Early Access | Hintergründe, Chancen und Risiken – der große PC-Games-Report.



❑ Vorschau
Watch Dogs | Ubisofts Actionknaller ist fast fertig. Wir spielen die aktuelle Version!



❑ Vortest
Dark Souls 2 | Anspielbericht der Konsolen-Testversion und Ausblick auf den PC-Ableger.



❑ Vorschau
Raven's Cry | Das Piratenabenteuer macht nach einer Frischzellenkur *Black Flag* Konkurrenz!



PC Games 04/14 erscheint am 26. März!
Vorab-Infos ab 22. März auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD

Topaktuelle Rundenstrategie (Erstveröffentlichung April 2013) mit ungeheurem Spielumfang und riesiger Langzeitmotivation.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Andreas Bertits, Sascha Lohmüller, Dominik Neugebauer, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Michael Magrian, Philipp Reuter, Rainer Rosshirt, Reinhard Staudacher, Mháire Stritter, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Sebastian Weber
Trainees Tim-Philipp Hödl, Heiko Mette
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jan Weingarten
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler, Jürgen Melzer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Daniel Walker

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

INHALT

GRUNDLAGEN- UND KARTENTIPPS

Hearthstone: Grundlagentipps 132
Hearthstone: Tipps zu den Basiskarten 137

PROFITIPPS

DayZ-Survival-Guide – Teil 2 140

SPECIAL

Assassin's Creed: Alle Geheimnisse gelüftet . . . 144

SPECIAL

ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT



Nicht nur das Ende von *Assassin's Creed* verwirrte manche Spieler, der Titel hat auch abseits der Hauptstory einiges zu bieten. Wir decken alle Geheimnisse des Action-Adventures auf.

PROFI-TIPPS

DAYZ-SURVIVAL-GUIDE – TEIL 2



Bandage, Spritze und Defibrillator. Was kann ich für welche Verletzungen einsetzen? Wie verhalte ich mich gegenüber anderen Spielern? Fragen, die wir gern beantworten.

GRUNDLAGENTIPPS

HEARTHSTONE



In unseren Einsteiger-Tipps zu *Hearthstone* erfahrt ihr, wie ihr auch ohne lange Recherche und Geldeinsatz gleich richtig durchstarten und Siege einfahren könnt.



Wir verraten euch die besten Tipps zu allen Basiskarten, denn die müssen nicht immer schlecht sein. Abgesehen davon bekommt ihr auch anfangs schon richtig starte Karten geschenkt.

◀ Immer der Nase nach? Das ist in *DayZ* keine gute Idee. Wie ihr am besten von A nach B kommt und euch im weitläufigen Gelände orientiert, steht in unserem Guide.

DER GROSSE EINSTEIGER-GUIDE

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Von: Dirk Walbrühl

Ihr wollt in Blizzards Sammelkartenspiel richtig durchstarten? Wir zeigen euch, wie ihr ohne lange Recherche und Geldeinsatz Siege einfahren könnt.

Es ist irgendwann morgens früh vor Sonnenaufgang in der Redaktion. Auf allen Monitoren flimmert noch die Open Beta von *Hearthstone*, Blizzards neuem Erfolgsspiel. Nur noch ein Spiel, dann noch eines. Karten, Manakristalle und Arkanstaub – nie war es angenehmer, Überstunden zu machen. Mit unserem Grundlagenguide fällt euch der Einstieg in die Sammelkartenwelt leichter.

WAS IST EIN SAMMELKARTENSPIEL?

Mit *Hearthstone* betritt Blizzard Neuland und stößt gleichzeitig in eine Marktlücke, in der schon andere Spiele wie *Soulforge* oder *Scrolls* um die Spielergunst buhlen. Die Bezeichnung dafür lautet CCG also „Collectible Card Game" oder „Online-Sammelkartenspiel".

Dahinter verbirgt sich nichts anderes als die digitale Umsetzung von herkömmlichen Sammelkartenspielen wie *Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh* oder dem *World of Warcraft*-Kartenspiel. Trotzdem braucht ihr kein Vorwissen über diese Spiele, um *Hearthstone* zu spielen. Hier könnt ihr nämlich nur die Spielzüge machen, die vom Spiel erlaubt sind. Fehlermeldungen wie „Gerade erst gerufene Diener können noch nicht angreifen" erklären das Spiel, ohne dass ihr euch vor dem Gegner blamiert. Trotzdem bleiben einige Regeln in *Hearthstone* verborgen. Aber dafür gibt's ja noch uns!

WO BEKOMME ICH DAS HER?

Hearthstone ist aktuell nur als Beta verfügbar. Im Battle.net könnt ihr das Spiel unter dem Unterpunkt *Hearthstone* installieren, wobei die Battle.net-Server die eigenen Karten und Decklisten speichern. Das heißt aber auch: *Hearthstone* ist nur im Battle.net und online spielbar – ein Offline-Modus existiert nicht!

DAS SPIEL

Vom *Hearthstone*-Hauptmenü gelangt ihr in unterschiedliche Spielmodi. Der Modus „Üben" reicht für die ersten Schritte und das Austesten der ersten Decks und Klassen. Hier spielt ihr gegen den Computer. Der Modus „Spielen" ist das PvP von *Hearthstone*, also das Duell gegen andere Spieler. Hier solltet ihr schon ein gutes Deck mitbringen, denn die Zuteilung von Mitspielern ist völlig zufällig und ihr könnt auf Anfänger und Profis treffen. Wer schon etwas weiter ist, klickt aber oben rechts auf „Gewertet" und spielt damit in einer Art Liga. Hier steigt ihr 25 Ränge auf und messt euch nur mit anderen Spielern ähnlich hoher Rangstufe. Die Rangliste wird regelmäßig zurückgesetzt und soll im fertigen Spiel Belohnungen für hohe Platzierungen wie besondere Charakterporträts bringen. Der dritte Spielmodus von *Hearthstone* ist „Arena". Hier bastelt ihr ein Deck aus zufällig zugewiesenen Karten zusammen und spielt damit so lange gegen andere Arena-Besucher, bis ihr zwölf Mal siegreich wart oder drei Mal verloren habt. Achtung: Das erste Mal Arena ist gratis; für jeden weiteren Besuch müsst ihr mit der Ingame-Währung Gold (gibt's für Siege gegen andere Spieler) oder mit harten Euro zahlen.

DER SPIELSTART

Egal, welchen Spielmodus ihr wählt: Zu Beginn eines *Hearthstone*-Spiels wird ausgewürfelt, wer anfängt. Wer beim Münzwurf gewinnt, fängt an. Dann sehen beide Spieler gleichzeitig ihre Starthand. Hier könnt ihr auswählen, ob ihr Karten abwerfen und neu ziehen wollen (Tipp: Karten mit niedrigen Manakosten sind besser zu Beginn einer Partie). Beide Spieler tun dies gleichzeitig und haben dafür 60 Sekunden Zeit. Ihr könnt sogar sehen, ob und wie viele Karten euer Gegner abwirft, um abzuschätzen, ob er ein gutes Blatt auf der Hand hat. Dann beginnt der Startspieler die Runde, der andere erhält die Münze – eine Karte, die euch zusätzliches Mana spendiert und den Nachteil des Nicht-Anfangens aufheben soll (siehe Kasten „Die Münze").

DER EIGENE ZUG

Wenn ihr an der Reihe seid, zieht ihr eine Karte, erhaltet einen zusätzlichen Manakristall und ladet all eure Manakristalle auf. Jetzt seid ihr am Zug und habt etwa anderthalb Mi-



Übungsmatches gegen Freunde: Gegen Freunde macht Hearthstone noch mehr mehr Spaß als gegen die künstliche Intelligenz. Während des Matches könnt ihr sogar mit einem Gegner auf der Freundesliste chatten (Enter) und Züge kommentieren.

nuten Zeit, um Diener auszuspielen, Zauber zu wirken, anzugreifen und eure Heldenfähigkeit einzusetzen. Besitzt ihr schon aktive Diener mit einer „Zu Beginn Ihres Zuges"-Fähigkeit, wird diese jetzt ausgelöst. Wenn ihr auf „FERTIG" klickt, ist der Gegner dran, immer abwechselnd bis zum Spielende, wenn ein Held alle 30 Lebenspunkte verloren hat. Zu Beginn sieht das alles noch überschaubar aus. Doch schon bald werdet ihr merken, dass *Hearthstone* taktisch anspruchsvoll ist. Folgendes könnt ihr während eines Zuges machen:

HANDKARTEN AUSSPIELEN

Dazu müsst ihr nur genügend Manakristalle haben (dabei wird Mana verbraucht, aber nicht der Manakristall, der wird nur „entladen"). Je mehr Handkarten ihr ausspielt, desto mehr setzt ihr den Gegner unter Druck. Viele Diener sind dabei der Schlüssel zum Sieg. Aber Vorsicht: Klassen wie Schamane und Magier können mit Flächenschadenzaubern eure Armee vom Spielfeld fegen.

MIT EUREN DIENERN ANGREIFEN

Ihr dürft euch aussuchen, ob eure Diener den gegnerischen Helden oder feindliche Diener angehen. Wenn ihr mit eurem Diener einen Feind angreift, verlieren beide Lebenspunkte in Höhe der Angriffspunkte des jeweils anderen. Sinken die Lebenspunkte eines Dieners auf null, stirbt er. Greift ihr den anderen Helden an, verliert auch er Lebenspunkte in Höhe der Angriffskraft des Dieners. Ihr könnt, müsst in einer Runde aber nicht zwingend angreifen.

DIE HELDENFÄHIGKEIT BENUTZEN

Jede der neun Klassen hat eine eigene Heldenfähigkeit. Hexenmeister opfern per Aderlass Lebenspunkte, um Karten zu ziehen. Paladine rufen Diener mit je einem Angriffs- und Lebenspunkt. Die Heldenfähigkeit ist eine der größten Stärken eurer Klasse. Ihr könnt sie nur einmal pro Zug einsetzen, was zwei Mana kostet. Wenn ihr durch die Heldenfähigkeit einen Vorteil auf dem Spielfeld erreichen könnt (etwa einen eigenen Diener schützen oder einen feindlichen zerstören), dann ist es das meist wert.

DEN ZUG BEENDEN

Jetzt lösen alle Effekte mit „Zum Ende Ihres Zuges" automatisch aus. Danach ist der Gegner dran. Während des gegnerischen Zuges könnt ihr nicht handeln. Ihr seht aber an den Leuchträndern um die Karten oder roten Pfeile auf dem Spielfeld, welche Mausbewegungen euer Gegner macht! Mit etwas Erfahrung könnt ihr so euren Gegner und seine Fähigkeiten gut einschätzen.

AUFGEBEN

Drückt ihr auf „ESC" und dann auf „Aufgeben", gebt ihr euch geschlagen. Dies solltet ihr aber nur machen, wenn ihr absolut keine Chance zum Sieg mehr habt. Manchmal gelingt es doch noch, eine Karte zu ziehen, mit der ihr das Spiel noch drehen könnt.

DAS SPIELENDE

Die Definition für das Ende eines *Hearthstone*-Matches ist eindeutig: „Fallen die Lebenspunkte eines

DAS SPIELFELD



1 Das Schlachtfeld
Diese Zone ist der Ort, an dem die Action stattfindet. Hier fliegen Zaubereffekte und kämpfen Diener. Eigene Kreaturen liegen immer unten, gegnerische oben.

2 Die Decks
Diese Spielzone befindet sich am rechten Rand des Spiels. Der untere Stapel gehört euch. Er zeigt euer vorbereitetes Deck, von dem ihr jede Runde eine Karte zieht. Mit dem Cursor über dem Deck wird angezeigt, wie viele Karten noch in den Decks sind.

3 Der Held
Jeder Spieler führt in *Hearthstone* einen Helden in die Schlacht. Dieser kann direkt von Dienern angegriffen werden. Er selbst kann nur angreifen, wenn er eine Waffe ausgerüstet oder Angriffspunkte bekommen hat. Tipp: Viele Effekte und Zauber können auch den Helden betreffen, wenn nicht ein „Diener", sondern ein „Charakter" als Ziel gewählt werden muss.

4 Die Heldenfähigkeit
Diese gibt es für zwei Manapunkte. Jede Klasse hat eine eigene Fähigkeit mit je nach Klasse sehr unterschiedlichen, aber in etwa gleich starken Effekten. Ihr könnt die Heldenfähigkeit einmal pro Zug aktivieren.

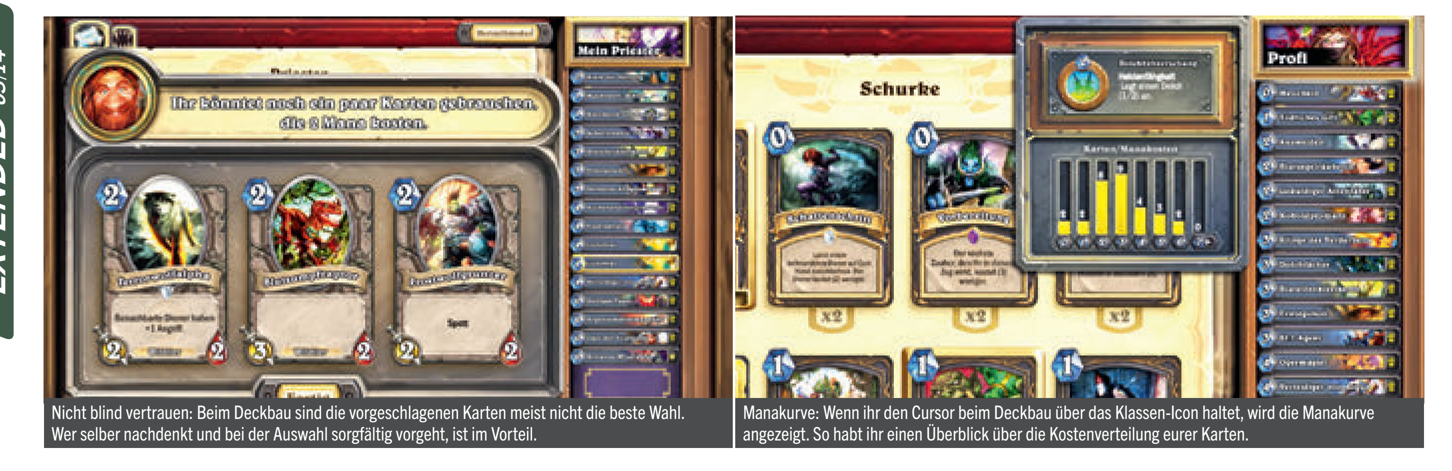
5 Die Mana-Anzeige
Hier seht ihr euren Mana-Stand. Ihr startet mit einem Manakristall und bekommt pro Runde je einen weiteren hinzu (bis zu einem Maximum von 10 Manakristallen). Durch den Einsatz von Handkarten entleeren sich die Kristalle. Sie füllen sich am Anfang jeder Runde aber alle automatisch wieder auf.

6 Die Handkarten
Wäre *Hearthstone* ein reales und kein virtuelles Kartenspiel, hättet ihr die Karten tatsächlich in eurer Hand – deshalb heißen sie so. Eure Handkarten sind stets geheim: Euer Gegner kann sie also nicht einsehen, selbst wenn ihr ihm diese gerne zeigen würdet.

7 Die Seite des Gegners
Hier ist der Held des Gegners und ihr könnt abzählen, wie viele Handkarten, Manakristalle und Lebenspunkte er noch hat. Wer hier regelmäßig hinschaut, kann Züge besser planen und versteht mehr vom Spielgeschehen.

8 Diener
Diese Viecher verursachen den Schaden am Feind oder räumen gegnerische Diener aus dem Weg. Achtet genau auf Stärke und Lebenspunkte der Diener, um abzuschätzen, ob eure eigenen einen Zweikampf überleben.

9 Das Kampflog
Habt ihr etwas nicht mitbekommen und wollt genau wissen, was wann passiert ist? Kein Problem, denn an der linken Seite findet ihr das Kampflog, das alle Spielaktionen aufzeichnet. Die neuesten Aktionen stehen dabei oben.



Nicht blind vertrauen: Beim Deckbau sind die vorgeschlagenen Karten meist nicht die beste Wahl. Wer selber nachdenkt und bei der Auswahl sorgfältig vorgeht, ist im Vorteil.

Manakurve: Wenn ihr den Cursor beim Deckbau über das Klassen-Icon haltet, wird die Manakurve angezeigt. So habt ihr einen Überblick über die Kostenverteilung eurer Karten.

Helden auf oder unter null, verliert er das Spiel". Dadurch ist es oberstes Ziel jedes Decks, die Lebenspunkte des Gegners zu reduzieren. Anders ausgedrückt: Es ist egal, wie viele Handkarten ein Gegner noch hat oder wie viele Diener er kontrolliert, wenn seine Lebenspunkte auf null fallen und er somit verliert. Auch wenn dreißig Lebenspunkte nach viel aussehen: Jeder Punkt zählt!

GIBT ES EIN UNENTSCHIEDEN?

Wenn Effekte dafür sorgen, dass beide Spieler auf null Lebenspunkte fallen, wird bei beiden eine „Niederlage" angezeigt, aber nicht gewertet. Dadurch habt ihr keinen Nachteil in der Arena oder bei gewerteten Spielen.

DIE MÜNZE

Wie wichtig ist die Sonderkarte?



Immer, wenn ihr nicht der Startspieler seid, erhaltet ihr die Münze. Damit bekommt ihr einmalig einen Manapunkt (keinen Manakristall!) dazu und könnt mehr oder bessere Karten spielen als sonst. Wollt ihr also einen aggressiven Start hinlegen und den Gegner unter Druck setzen, zündet ihr die Münze in der ersten Runde. Oder ihr spart euch den Mana-Boost, um gefährliche Riesen-Diener oder mächtige Zerstörungszauber eine Runde früher zu wirken. Besonders Letzteres überrascht den Gegner meist sehr. Tipp: Schurken können per Münze die Fähigkeit „Combo" auslösen.

ERSTE SCHRITTE

Wenn ihr das erste Mal *Hearthstone* spielt, müsst ihr als Magierin Jaina Prachtmeer eine Reihe von Übungskämpfen gegen den Computer austragen. Ihr könnt dieses Tutorial nicht überspringen und, einmal erledigt, auch nicht wieder aufrufen. Erst nach dieser Einführung beginnt das richtige Spiel.

KLASSEN FREISPIELEN

Nach dem Tutorial könnt ihr mit *Hearthstone* noch nicht viel anfangen – Ihr habt nur einen Helden (Jaina) und eine sehr begrenzte Anzahl an Karten. Selbst wenn ihr nun Kartenpacks kaufen würdet, würde das die Situation kaum verbessern. Also spielt ihr erst mal die anderen acht Helden frei oder zumindest ein paar davon. Dazu müsst ihr nur die computergesteuerten Varianten der anderen Helden im „Üben"-Modus besiegen. Schlagt ihr mit der Magierin jede Übungsklasse einmal, dürftet ihr Jaina auf Stufe 10 hochgelevelt haben – das Maximum an Stufen im Übungsspiel. Für jeden zweiten Level bis Stufe 10 erhaltet ihr dabei mit jeder Klasse je zwei neue Basis-Karten speziell für diese Klasse. In anderen Spielmodi könnt ihr dann bis Stufe 60 aufsteigen, ihr erhaltet dafür aber nur schönere Gold-Versionen der bereits freigespielten Basis-Klassenkarten.

Wie bereits erwähnt, stehen euch auf Stufe 10 alle Klassenkarten eines Helden zur Verfügung. Habt ihr das mit jeder Klasse gemacht, habt ihr eine grundsätzliche Ahnung von der Spielweise und den Stärken und Schwächen eines Helden. Wissen, das euch später weiterhelfen wird.

JAINAS DECK VERBESSERN

Um noch schneller Gegner zu schlagen, solltet ihr Jainas Deck natürlich ordentlich tunen. Erstellt unter „Meine Sammlung" ein neues Deck des Magiers und wählt offensive verfügbare Basis-Diener wie Säurehaltiger Schlamm, Blutelfenklerikerin, Schlachtzugsleiter, Eiswindyeti und Champion von Sturmwind. Dazu packt ihr Zauber wie Feuerball, Frostblitz, Arkane Intelligenz und Arkane Geschosse. Schon habt ihr ein solides Anfängerdeck, das auch im Üben-Modus besteht.

DAS ERSTE DECK BAUEN

Habt ihr alle Klassen auf Stufe 10 gebracht, dürftet ihr auf dem Weg dahin bereits erste Kartenpacks durch Erfolge und Quests erbeutet haben. Öffnet diese unter „Packungen öffnen" und verstärkt eure Auswahl nach Belieben durch weitere gekaufte Kartenpacks – wer Geld ausgeben möchte, dürfte mit 15 Packs zu Beginn gut bedient sein. Dann geht es an den Deckbau. Achtet hierbei auf folgende Tipps für Einsteiger:

- Diener mit hohen Manakosten sind stärker als kleinere Diener, aber zu Beginn des Spiels nutzlose Handkarten. Achtet auf eine ausgewogene Mischung, damit ihr in jedem Zug etwas tun könnt.
- Überlegt euch eine Strategie! Wollt ihr lieber aggressiv vorgehen und den Feind mit kleinen Dienern überwältigen? Dann gehören besonders viele Karten mit niedrigen Manakosten in euer Deck. Oder wollt ihr lieber verteidigen, bis große Diener gerufen werden? Hier braucht es dann Diener mit Spott und ein paar Zerstörungszauber.
- Klassenkarten sind meist stärker. Unter den Klassenkarten findet ihr wichtige Zauber und günstige Diener mit interessanten Effekten. Beginnt den Deckbau immer mit den Klassenkarten und schließt Lücken mit zur Strategie passenden neutralen Karten.

- Versucht Synergien zu nutzen. Das sind sich gegenseitig unterstützende Effekte. Wenn ihr einen Schurken oder Krieger spielt, habt ihr beispielsweise viele Waffen. Hier wären andere Karten gut, die mit Waffen funktionieren, etwa die Blutsegelräuberin (erhält Angriff in Höhe des Waffenschadens). Priester hingegen können mit ihrer Heldenfähigkeit heilen. Hier sind also Diener gut, die hohe Lebenspunkte haben oder sogar gleich verletzt aufs Schlachtfeld kommen: Verletzter Klingenmeister. Tipp: Ihr könnt per Suchfunktion nach bestimmten Fähigkeiten oder Eigenschaften wie „Ansturm" Ausschau halten.

DIE FEUERTAUFE GEGEN ECHTE GEGNER!

Mit eurem ersten echten *Hearthstone*-Deck übt ihr jetzt entweder gegen die Profi-Decks des Computers (Schaltfläche nach rechts unter der Gegnerauswahl im „Üben"-Modus) oder ihr messt euch direkt mit anderen Spielern. Diese machen deutlich seltener Spielfehler als der Computer und liefern euch spannende Kämpfe. Denkt daran, regelmäßig euer Deck nachzurüsten und umzubauen, wenn ihr neue Karten erhaltet oder Schwächen bemerkt. Nur, wer sich anpasst, wird *Hearthstone* meistern können. Ab hier ist dieses Spiel das, was ihr daraus macht. Ein wirkliches Spielziel gibt es nicht.

DAS GROSSE HEARTHSTONE-FAQ

***Hearthstone* ist leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Wir beantworten einige der wichtigsten Fragen.**

WIE VIEL GELD MUSS ICH IN HEARTHSTONE STECKEN?

Hearthstone ist kostenlos und als Free2Play-Titel auch ohne Geldaufwand gut spielbar. Ohne dauert es nur eben länger, um an mehr Diener und Zauber oder die Tickets für die Arena zu kommen. Wer direkt finanziell einsteigen möchte, der sollte erst einmal mit 15-20 Packs auskommen. Egal ob ihr nun Glück oder Pech bei den erhaltenen Karten habt, danach hat man genug Arkanstaub, um sich die wichtigsten seltenen Karten (blau) und einzelne epische Karten (lila) herstellen zu können.

WAS SIND ERFOLGE?

Erfolge erhaltet ihr durch das Spielen im „Spielen"- und „Arena"-Modus, genauso wie für den Sieg gegen alle Computer-Profi-Decks im „Üben"-Modus. Als Belohnung erhaltet ihr einmalig Gold oder Kartenpacks, etwa für „100 gewonnene Spiele".

WAS IST GOLD UND WO BEKOMME ICH ES HER?

Gold ist die Währung in Hearthstone. Ihr bekommt 10 Goldstücke für je drei gewonnene Spiele im „Spielen"-Modus, egal ob gewertet oder nicht. Zusätzlich erhaltet ihr jeden Tag eine Quest. Diese könnt ihr im Questlog, dem Ausrufezeichen unter der Menü-Kiste einsehen. Erfüllt ihr diese, gibt es Gold. Tagesquests verfallen dabei nicht, doch ihr könnt nur drei davon gleichzeitig aktiv haben. Einmal pro Tag könnt ihr eine Tagesquest austauschen (das „X" oben rechts am Questfeld). Die Quest wird abgebrochen und ihr erhaltet eine zufällige neue. Für Gold könnt ihr aktuell Kartenpacks (100 Gold) oder Zugänge zur Arena (150 Gold) kaufen.

WIE ENTZAUBERT MAN KARTEN UND WAS IST ARKANSTAUB?

Unter „Meine Sammlung" könnt ihr in den Herstellmodus wechseln (Knopf oben rechts). Hier seht ihr nun alle verfügbaren Karten in *Hearthstone*. Das ist natürlich gut, um mögliche Strategien von Gegnern zu studieren. Doch darüber hinaus könnt ihr in diesem Modus jede *Hearthstone*-Karte auch herstellen. Dazu braucht ihr nur Arkanstaub, die zweite Währung des Spiels. Arkanstaub erhaltet ihr als Preis durch gewonnene Arenaspiele sowie durch das Entzaubern eigener Profi-Karten. Profi-Karten erhaltet ihr nur durch Kartenpacks – freigespielte Klassenkarten oder Basis-Karten könnt ihr nicht entzaubern. Für Anfänger lohnt sich vor allem das Herstellen von neutralen gewöhnlichen Karten (etwa Lepragnom, Beutehamsterer, Erntegolem und Dunkeleisenzwerg). Diese passen in viele Decks, die ihr bauen werdet. Tipp: Zieht ihr in einem Kartenpack eine goldene Profi-Karte, ist diese besonders wertvoll zum Entzaubern und gibt deutlich mehr Arkanstaub als die normale Variante.

WAS SOLL DAS MIT DEN GOLDENEN KARTEN?

Goldene Karten sind besondere Versionen normaler *Hearthstone*-Karten, die einfach nur hübscher aussehen und die ihr in Kartenpacks finden könnt. Sie sind animiert und haben einen goldenen Rand. Viele Spieler sammeln diese Karten, um ihr Lieblingsdeck damit aufzuwerten – Vorteile im Spiel gibt es dadurch nicht.

WELCHE ARENABELOHNUNGEN GIBT ES?

Je nachdem, wie viele Siege ihr in einem Arenadurchlauf erspielt, gibt es am Ende mehr oder weniger Gold, Karten oder Arkanstaub und immer mindestens ein neues Kartenpaket. Gewinnt ihr mehr als drei Mal in der Arena, kommt ihr in etwa so gut raus als hättet ihr mit dem Gold ein Kartenpack gekauft – wenn man das gewonnene Gold und den Arkansstaub umrechnet. Ab etwa sieben Siegen macht ihr sogar Gewinn und habt genug Gold für eine zweite Arena-Runde.

WAS IST EIN DIENER-TYP?

Unter einigen Dienern steht eine Bezeichnung, etwa „Wildtier", „Murloc", „Pirat" oder „Drache". Das bedeutet nur, dass der Diener zu einer besonderen Unterklasse gehört. Andere Karten können als Effekt dann alle Diener eines Typs betreffen, etwa der Waldwolf des Jägers („Alle anderen eigenen Wildtiere haben +1 Angriff") oder der Murlocgezeitenrufer („Erhält jedes Mal +1 Angriff, wenn ein Murloc herbeigerufen wird").

WAS IST EIN CHARAKTER?

Als Charakter zählen Helden und Diener. Ein Effekt, der bei allen Charakteren Schaden verursacht, trifft alle Diener und beide Helden. Tipp: Bei vielen Zaubern steht nicht dabei, gegen welche Ziele sie wirken. So können Sie einen Arkanen Schuss („Verursacht 2 Schaden") sowohl gegen Diener als auch gegen Helden einsetzen.

HILFT RÜSTUNG GEGEN ZAUBER?

Die Antwort lautet ja. Anders als in *World of Warcraft*, werden in *Hearthstone* Zauber durch Rüstung abgeschwächt. Achtung: Verursacht der Schaden einen zusätzlichen Effekt, etwa „Einfrieren", wird dieser Effekt auch ausgelöst, wenn er ganz von der Rüstung verhindert wird.

WAS PASSIERT, WENN MAN EINEN DIENER KOPIERT?

Einige Diener wie Gesichtsloser Manipulator oder das Magier-Geheimnis „Spiegelgestalt" erschaffen eine Kopie eines Dieners. Dabei werden auch Lebenspunkte und Angriff sowie alle auf dem Diener liegenden Effekte kopiert. Man erhält exakt denselben Diener. Einziger Unterschied: Kommt der Klon-Diener ins Spiel, wird kein Kampfschrei-Effekt ausgelöst.

WAS PASSIERT MIT ABGEWÄHLTEN ODER ZERSTÖRTEN KARTEN?

Zu Beginn eines Duells stehen einige Startkarten zur Wahl. Karten, die ihr nicht haben wollt, wandern zurück in euer Deck. Der Gegner sieht zwar wie viele, aber nicht welche das sind. Ihr verliert diese Karten nicht und könnt Sie später erneut ziehen. Alle sonstigen zerstörten Karten sind auf Nimmerwiedersehen verloren. Einen Ablagestapel kennt *Hearthstone* nicht. Aktuell gibt es also keine Möglichkeit, zerstörte Karten während eines Matches zurückzubekommen.

GEBEN ALLE SPIELE GLEICH VIEL ERFAHRUNG?

Eure Helden sammeln Erfahrung, je höher die Stufe, desto langsamer der Fortschritt. Bei bestimmten Stufen werden goldene Karten freigeschaltet, die jedoch seelengebunden sind und sich nicht entzaubern lassen. Mehr Erfahrung gibt es in Spielen gegen echte Gegner – wieviel, das kommt dabei auf Sieg oder Niederlage und die Länge des Matches an. Im Übungsmodus können eure Helden auch nur bis maximal Stufe 10 aufleveln.

BESONDERHEITEN

Diese Regeln verrät Blizzard euch nicht direkt:

Kein Unterbrechen:
Während der Gegner am Zug ist, könnt ihr nichts tun. Anders als in anderen Kartenspielen gibt es keine Unterbrechungszauber, nur Geheimnis-Karten, die wie Fallen automatisch ausgelöst werden, wenn der Gegner bestimmte Aktionen ausführt.

Maximal zehn Handkarten:
Ihr dürft maximal zehn Handkarten haben. Jede Karte, die ihr zusätzlich zieht, wird direkt abgeworfen.

Maximal zehn Manakristalle:
Jede Runde erhaltet ihr einen zusätzlichen Manakristall. Bei genau zehn Kristallen ist aber Schluss. Würdet ihr durch einen Karteneffekt einen Kristall dazuerhalten, löst ihr „Überschüssiges Mana" aus und zieht eine Karte.

Maximal sieben Diener:
Nach sieben Dienern auf eurer Seite des Spielfeldes ist Schluss und ihr könnt erst wieder einen beschwören, wenn einer der bereits vorhandenen zerstört wurde.

Erschöpfungs-Mechanik:
Wenn ihr keine Karte mehr habt, aber eine ziehen müsstet, erleidet ihr ‚Erschöpfung' und bekommt Schadenpunkte, die sich jede Runde steigern. Diese Mechanik sorgt dafür, dass es am Ende auf jeden Fall einen Sieger gibt.

WIE ZUFÄLLIG IST DIE ZUTEILUNG DER GEGNER?

Blizzards Anzeige zeigt zwar immer einen „Ebenbürtigen Gegner“ an, doch manchmal tritt man als David gegen Goliath in den Ring. Nur im Gewerteten Spiel tretet ihr immer gegen Feinde ähnlicher Gewichtsklasse – also mit etwa gleich hohem Rang – an. Gerade hier oder in der Arena könnt ihr denselben Gegner aber auch öfter hintereinander treffen.

WO SIND EIGENTLICH MÖNCH UND TODESRITTER?

Aktuell gibt es nur neun Klassen in *Hearthstone*, obwohl *World of Warcraft* elf Klassen zählt. Das soll sich auch vorerst nicht ändern, sagen die Entwickler. Wir sind uns aber ganz sicher, dass Blizzard in Zukunft fehlende Klassen nachreichen wird. In der Verzeichnisstruktur von *Hearthstone* wurde bereits ein /todesritter-Ordner gefunden. Da heißt es nur: Geduld haben.

HEARTHSTONE IN WORLD OF WARCRAFT?

Obwohl ein *Hearthstone*-Brett als Gimmick in W*orld of Warcraft* existiert, gibt es aktuell keine Pläne, die beiden Spiele miteinander zu verbinden.

WAS HÄLT DIE ZUKUNFT FÜR HEARTHSTONE BEREIT?

Aktuell arbeitet Blizzard fieberhaft am Balancing der Karten und dem Release des Spiels. Danach sollen sogenannte Abenteuer eingeführt werden – herausfordernde Kämpfe gegen computergesteuerte Monster und Bosse. Diese bringen dann eigene Karten und Decks mit und erfordern ausgefeilte Strategien. Wer hier gewinnt, schaltet neue neutrale Karten und Klassenkarten frei. In Zukunft wird Blizzard das Spiel durch Erweiterungen verbessern. Diese sollen vor allem neue Karten enthalten und über Kartenpacks aus dem eigenen *Hearthstone*-Shop erhältlich sein. Je 100 neue Karten sollen es pro Erweiterung sein, die vor allem die Optionen des Spiels erweitern, nicht aber bisherige Karten überflüssig machen sollen.

ERSTE TIPPS ZUM GUTEN SPIEL

Während Strategie beim Deckbau zählt, ist im tatsächlichen Match das Können eines *Hearthstone*-Spielers gefragt. Denn nicht nur ein gutes Deck, sondern auch taktisches Können führt in *Hearthstone* zum Sieg. Manchem scheinbar überlegenen Gegner kann man mit klugem Spiel doch noch beikommen. Dabei sind es oft nicht starke Kombinationen von Karten, sondern ganz einfache Tipps, die die eigene Siegchance deutlich erhöhen.



Wer darf es denn sein? Jede Klasse in Hearthstone kann auf mehrere Weisen gespielt werden. Welche Klasse euch am meisten zusagt, kristalliert sich beim Spielen schnell heraus.

ÄRGERLICHE FEHLER VERMEIDEN

Wer taktisch gut spielen möchte, muss vor allem ärgerliche Fehler vermeiden. Wer einen 5/1-Magmawüter aufs Schlachtfeld legt, um direkt danach per Wirbelwind einen Schadenspunkt an allen Dienern zu verursachen, hat nicht gut nachgedacht: Der Magmawüter stirbt und man hat eine Handkarte und drei Mana verschwendet (abgesehen davon, dass der Magmawüter eine denkbar schlechte Karte ist und in eurem Deck nichts verloren hat). Ungeduld und mangelndes Nachdenken sind die Hauptquellen für solche Patzer. Plant eure Züge lieber im Voraus. Immerhin habt ihr anderthalb Minuten Zeit.

GENAU LESEN UND VERSTEHEN

Gerade zu Beginn könnt ihr unmöglich alle Karten von *Hearthstone* kennen. Achtet deshalb beim Spielen immer auf die genaue Formulierung der Karteneffekte und nehmt euch Zeit, Fähigkeiten nachzulesen und die Auswirkungen eurer nächsten Handlung zu überdenken. Gerade auf der Spielfeldhälfte eures Gegners liegen oft gefährliche Diener, die ihr gezielt per Zauber ausschalten solltet. Haltet ihr den Mauszeiger über einen Diener, könnt ihr alle Modifikatoren und Effekte sehen, die den Diener gerade betreffen. Besondere Vorsicht ist bei einem Totenkopf geboten. Der steht für die Fähigkeit Todesröcheln. Stirbt der Diener, wird ein gefährlicher Effekt ausgelöst.

NICHT ZU VOREILIG SEIN!

Hat eine Karte einen zufälligen Effekt, wartet ihr diesen unbedingt ab, bevor ihr auf „FERTIG“ drückt. Beschwört ihr als Jäger beispielsweise per Klassenkarte einen zufälligen Begleiter, kann dieser auch ein 4/2-Wildtier mit Ansturm sein. Habt ihr voreilig die Runde abgegeben, verfällt der Schaden unnötig. Kartenzieh-Effekte nutzt ihr am besten möglichst früh im Zug. Vielleicht ist eine neu gezogene Karte ja besser als das, was ihr gerade auf der Hand habt?

IMMER NACHRECHNEN

Hearthstone ist ein Spiel um Zahlen, also rechnet lieber genau nach, bevor ihr etwas macht. Das gilt für die Manakosten von Zaubern wie für Angriff und Lebenspunkte von Dienern. Wie viel Schaden verträgt ein Gegner noch, bevor er die Flügel streckt? Was ist die beste Möglichkeit, um einen Diener mit dem geringsten Einsatz an Karten aus dem Weg zu räumen? Lohnt es sich, direkt den Helden anzugreifen? Reicht das eigene Mana überhaupt für das, was man vorhat?

Denkt bei euren Entscheidungen immer auch an den nächsten Zug. Was habt ihr dann vor? Ist es sinnvoller, eine Karte zurückzuhalten oder auf die nächste gezogene Karte zu hoffen? Was wird der Gegner wahrscheinlich tun? Welche taktischen Optionen hat er gerade? Kann er euch wirklich gefährlich werden und eventuell schon in der nächsten Runde das Spiel gewinnen?

Die wichtigsten Basiskarten

Von: Dirk Walbrühl

Die Einsteiger-Karten müssen nicht immer schlecht sein. Einige richtig starke Hearthstone-Karten kriegt ihr schon von Beginn an geschenkt.

Hearthstone-Anfänger kriegen von Blizzard 43 neutrale Basiskarten geschenkt. Dazu kommen noch die freigespielten Basis-Klassenkarten der jeweiligen Helden. Das ist schon eine ganze Menge, um auch ohne Kartenpacks und Echtgeld ein gutes Deck zu bauen. Wir wollen euch an dieser Stelle aber nichts vormachen: Ohne Profi-Karten sind Spiele gegen andere Spieler sehr herausfordernd, im „Gewertet"-Modus sogar kaum zu schaffen. Trotzdem finden sich einige starke Basiskarten auch in Profi-Decks wieder. Wir geben zum Spielstart eine Übersicht:

GUTE BASIS-KARTEN

Mana für Mana gehen wir das Basis-Repertoire durch und sagen euch, auf welche Karten ihr auch später mit größerer Kartenauswahl achten solltet.

VOODOODOKTOR (1 MANA)

Der Voodoodoktor hat gleich zwei Funktionen. Zu Beginn des Spiels ist er mit nur einem Punkt ein solider Diener, der gleich in der ersten Runde mit zwei Angriffspunkten störende gegnerische Viecher vom Spielfeld räumen kann. Benutzt man ihn später im Spiel, heilt er einen angeschlagenen Diener oder den Helden per Kampfschrei für zwei Punkte. Alternative zum Doktor: Die Elfenbogenschützin verursacht sofort einen Schadenspunkt an einem



beliebigen Ziel und räumt damit zuverlässig nervige Diener wie den Verhungernden Bussard aus dem Weg oder entfernt nervige Gottesschilde. Davon abgesehen ist sie mit nur einem Lebens- und einem Schadenspunkt nicht wirklich toll.

SÄUREHALTIGER SCHLAMM (2 MANA)

Der Schlamm ist die einzige günstige Karte, die Waffen des Gegners effektiv entsorgt. Hilft zwar nur gegen Krieger, Schamanen, Schurken und Paladine, kann aber für böse Überraschungen sorgen, wenn damit eine mächtige Waffe ausgeschaltet wird. Aber schon für sich ist der Säurehaltige Schlamm ein solider Diener, der mit drei Angriffspunkten auch größeren Feinden gefährlich werden kann. Sein



größter Rivale im 2-Mana-Bereich ist der Blaukiemenkrieger (2/1, Ansturm). Der Zerstörungszauber auf zwei Beinen kann sofort störende Diener erledigen oder Schaden beim Gegner verursachen, ist mit einem Lebenspunkt aber schnell ausgeschaltet.

BLUTELFENKLERIKERIN (3 MANA)

Diese Karte kommt in vielen Profi-Decks vor. Der Trick daran: Per Kampfschrei einen bereits liegenden eigenen Diener verstärken. Dadurch kann man einen Diener mit



zwei Lebenspunkten nicht nur über die Schwelle heben, die von den meisten Zerstörungszaubern abgeräumt wird (2 Schadenspunkte), sondern auch plötzlich Kampfwerte erreichen, mit denen der Gegner gar nicht gerechnet hat. So kann man eventuell einen gegnerischen Diener umnieten, ohne dass der eigene Diener dabei stirbt. Dass die Klerikerin dabei mit 3 Angriffs- und 2 Lebenspunkten selbst noch ein solider Angreifer ist, macht sie sehr vielseitig. Auch im Profi-Bereich gibt es kaum bessere Diener für drei Manapunkte.

EISWINDYETI (4 MANA)

Der Diener sieht nach nichts aus, ist aber eine Macht auf dem Schlachtfeld. Der Eiswindyeti hat einfach starke Kampfwerte für vier Mana. Vier Angriffspunkte rei-



chen, um viele gefährliche Gegner aus dem Weg zu räumen. Fünf Lebenspunkte überstehen viele Schadenszauber. Der Yeti kann oft zwei, drei Diener des Gegners zerstören, bevor er selbst erledigt wird: Klarer Kartenvorteil – auch „Value-Play" genannt. Mit Heilung, etwa von der Heldenfähigkeit des Priesters oder dem Voodoodoktor, lebt er noch etwas länger.

SCHILDMEISTA VON SEN'JIN (4 MANA)

Der direkte Konkurrent des Yetis ist fast genauso gut. Er hat nur einen Angriffspunkte weniger, aber dafür die Spott-Fähigkeit. Dadurch kann der Schildmeista wichtige eigene Diener in dem Zug beschützen, in dem er ausgelegt wird. Und an den fünf Lebenspunkten beißen sich einzelne kleinere Diener die Zähne aus. Im besten Fall opfert der



Gegner mehrere kleinere Diener, um den Schildmeista von Sen'jin aus dem Weg zu räumen – ein klarer Vorteil für euch. Andere Profi-Karten haben trickreichere Effekte, der Schildmeista ist aber immer eine solide Wahl, wenn Defensive gefragt ist.

DUNKELSCHUPPEN-HEILERIN (5 MANA)

Dieselben Kampfwerte wie der Eiswindyeti sind für einen Manapunkt mehr nicht ganz so herausragend



– aber immer noch solide. Der Vorteil dieser Karte liegt aber im Kampfschrei-Effekt. Die Dunkelschuppenheilerin heilt dabei nicht nur den eigenen Helden und negiert damit zwei Schaden, sondern auch und vor allem die eigenen Diener. Haben diese in derselben Runde angegriffen und kleinere Feinde erschlagen, heilt die Dunkelschuppenheilerin sie wieder voll und schützt sie damit vor Flächenschaden. Gerade mit anderen Dienern mit mehr Lebenspunkten ist die Heilerin eine solide Wahl für euer Einsteiger-Deck.

ALTERNATIVEN FÜR 5 MANAPUNKTE

Andere Decks und Strategien bevorzugen im 5-Mana-Bereich aber andere Karten: Schamanen und Paladine greifen zum Frostwolfkriegsfürst, da dieser auch die Totems und Rekruten aus den Heldenfähigkeiten mitzählt und deutlich stärker wird. Magier hingegen schwören auf den Gurubashiberserker. Dessen Sonderfähigkeit verstärkt die eigene Angriffskraft und kann durch die Heldenfähigkeit Feuerschlag gezielt ausgelöst werden. Flexible Schurkendecks experimentieren mit dem Sturmlanzenkommando, das zwar miese Kampfwerte (4/2) hat, aber per Kampfschrei direkten Schaden verursacht und zusammen mit Dolch und Zaubern Gegner aus dem Weg räumt. Beim 5-Mana-Bereich bieten die Basis-Karten also einige interessante Möglichkeiten.

OGER DER FELSFÄUSTE (6 MANA)

Der Oger ist für sechs Manapunkte, was der Eiswindyeti für vier ist: Ein gefährlicher Prügler auf dem Schlachtfeld, der vor allem gute Kampfwerte mitbringt. Mit diesen erledigt er sogar einen Champion von Sturmwind, ohne selbst das Zeitliche zu segnen. Je mehr kleinere Diener der Oger vom Spielfeld räumt, desto besser. Doch durch die hohe Angriffskraft von sechs Punkten kann man mit dem Oger



schnell die Lebenspunkte des feindlichen Helden ins Visier nehmen und so Druck aufbauen.

CHAMPION VON STURMWIND (7 MANA)

Der Champion von Sturmwind verstärkt die eigene Diener-Armee und zwar nicht nur offensiv, sondern auch an Lebenspunkten. Wie alle anderen Verstärker-Effekte ist das vor allem dann wertvoll, wenn man damit den Gegner überraschen und einige wertvolle Diener-Tauschgeschäfte machen kann. Interessant: Werden die Lebenspunkte eines angeschlagenen Dieners durch den Champion erhöht und stirbt der Champion dann, bleibt beim Diener die erhöhte Lebenszahl stehen – er wurde quasi geheilt. Darüber



hinaus gilt sein Effekt auch für alle danach gespielten eigenen Diener, was noch größeren Vorteil bedeutet. Der Gegner wird alles daran setzen, den Champion zu erledigen.

WO SIND DIE DIENER MIT ACHT MANAPUNKTEN UND MEHR?

Größere Brocken als den Champion von Sturmwind gibt es unter den Basiskarten nicht. Wer richtig dicke Klopper aufs Spielfeld bringen möchte, kommt um Profi-Karten nicht herum. Dort gibt es aber auch nur epische Riesen (8/8) oder gleich legendäre Diener wie die Drachendame Alexstraza. Gerade im höheren Manasegment fehlt Decks ohne Profi-Karten der Wumms im späten Spiel.

Doch Blizzard hat reagiert und versprach schlagkräftige Basis-Karten über Abenteuer nachzuliefern. Diese kleinen Questreihen sollen sich wie das Turorial gegen starke Computergegner spielen und werden den Spieler mit neuen Karten belohnen. Sie sollen nach der finalen Veröffentlichung des Spiels hinzugefügt werden – wir sind gespannt.

DEN ERSTEN ARKANSTAUB VERBRAUCHEN

Arkanstaub erhaltet ihr durch das Entzaubern von Profi-Karten oder am Ende als Belohnung für gewonnene Arena-Runden. Diesen Staub könnt (und solltet) ihr im „Herstellungsmodus“ für wichtige Profi-Karten verwenden. Mehr als zwei Exemplare braucht ihr aber von keiner Karte – von legendären Karten sogar nur eine. Da ihr durch regelmäßige Tagesquests an Gold und damit Kartenpacks kommt, dürftet ihr bald auch Arkanstaub haben: Entzaubert die Karten, die ihr gerade nicht braucht oder doppelt habt



David gegen Goliath: Nur mit Basis-Karten ein Deck mit Profi-Karten zu schlagen ist möglich. Doch mit den richtigen Profi-Ergänzungen wird euer Deck deutlich stärker.



Legendäre Karten: Sind cool und mächtig, aber auch sehr, sehr teuer. Kauft euch stattdessen lieber starke seltene Exemplare wie den Argentumkommandanten.



Arkanstaub ist im späteren Spielverlauf die wohl wichtigste Ressource. Baut euch im Herstellungsmodus vor allem gute neutrale Karten, die in viele Decks passen.

und stellt euch wichtige neutrale Karten her, die all euren Decks helfen.

BEUTEHAMSTERER (2 MANA)

Die Karte sieht nach nichts aus und kann alle Decks besser machen. Richtig gelesen, denn der Beutehamsterer hält ein Deck zusammen. Er kommt früh ins Spiel und bringt per Todesröcheln eine Handkarte – ersetzt sich also



selbst. Anders als die Basis-Karte Ingenieurslehrling hat er mit zwei Angriffspunkten sogar noch solide Kampfwerte und kann eventuell kleinere gegnerische Diener vom Tisch räumen. Nutzt der Gegner aber einen Zerstörungszauber oder eine Waffe, um den Hamsterer zu erledigen, ist das wieder ein Vorteil für euch, denn der Gegner hat Ressourcen verbraucht, ihr aber nicht. Und durch die gezogene Handkarte kommt ihr schneller an die wirklich wichtigen Karten eures Decks. Das ist vor allem zu Beginn nützlich, wenn ihr noch nicht von allen starken Karten zwei Exemplare habt und spielen könnt.

ERNTEGOLEM (3 MANA)

Ihr braucht einen starken 3-Mana-Diener für euer Deck? Dann ist der Erntegolem eine stabile Wahl und gut angelegter Arkanstaub. Er hat zwar geringere Kampfwerte als etwa ein Tobender Worgen und wächst nicht wie der Rastlose Abenteuer, doch in fast allen Decks und der Arena ist er gut spielbar. Das liegt an seiner Todesröcheln-Fähigkeit, die einen Mini-Golem und damit einen zweiten Diener aufs Spielfeld ruft. Damit verbraucht der Gegner meist zwei Karten um den einen Diener zu erledigen – klarer Vorteil für den Besitzer des Golems. Da der Mini-Golem



noch zwei Angriffspunkte hat, kann er sogar wichtige Schlüsselkarten des Gegners wie einen Messerjongleur aus dem Weg räumen. Oder aber ihr stärkt den kleineren Golem durch Zauber wie Mal der Wildnis des Druiden oder eine Blutelfenklerikerin, um ihn richtig kampfstark zu machen. Das Gemeine hierbei ist die Psychologie: Der Gegner will eigentlich den Golem nicht zerstören und euch den Vorteil geben. Vielleicht wartet er sogar auf einen Stille-Effekt, um das Todesröcheln zu kontern. Ein Fehler und klarer Vorteil für euch.

KULTMEISTERIN (4 MANA)

Karten zu ziehen ist wichtig, denn je mehr Karten man auf der Hand hat, desto mehr Optionen bieten sich und man kann weiter Diener aufs Spielfeld legen und Druck aufbauen. Und genau hierbei kann die Kultmeisterin helfen: Sie zieht eine Karte nach, wann immer ein anderer eigener Diener zerstört wird (aber nicht, wenn sie selbst gleichzeitig zerstört wird). Mit Manakosten von vier ist es dabei wahrscheinlich, dass bereits Diener auf dem Schlachtfeld liegen. Spielt die Kultmeisterin immer erst in der Runde, in der ihr auch vorhabt, eure anderen Diener im Kampf gegen Feinde und für Handkarten zu opfern. Mit zwei Lebenspunkten



ist sie sonst Ziel Nummer eins für alle Zerstörungszauber. Könnt ihr durch die Kultmeisterin aber Handkarten gewinnen, habt ihr Mana und Arkanstaub gut angelegt! In Paladin-Decks oder Decks mit vielen kleinen Dienern fühlt sich die Kultmeisterin dabei am wohlsten.❑

MEHR INFOS? GIBT'S HIER!

354.682 Hearthstone-Duelle haben die Redakteure unsere Schwesterhefts MMORE allein im Monat Januar gespielt! Und wozu? Natürlich, um aus den gesammelten Erfahrungen ein wundervolles Sonderheft für Einsteiger und Fortgeschrittene zu zaubern! Am 5. März liegt das Prachtstück inklusive Spickzettel für jede Klasse für 6,99 Euro am Kiosk. Die digitale Version gibt's mit zusätzlichen Videos für 5,99 Euro in unserer MMORE-App auf dem iPad!





Hearthstone auf Youtube

Haben wir euch mit unserem *Hearthstone*-Fieber angesteckt? Unter www.youtube.com/MMOREdaktion findet ihr viele nützliche Videos mit Tipps und Tricks!

TIPPS & TRICKS

DayZ Survival-Guide – Teil 2

Von: Daniel S. Reisdorf

Im zweiten Teil unserer Überlebenstipps geht es um Navigation, Vorräte und Krankheiten.

Wie orientiere ich mich am besten? Wo finde ich die meisten Lebensmittel? Was tue ich, wenn meine Spielfigur krank wird? Spieler in *DayZ* haben viele Probleme. Wir haben die Lösungen. Mit unseren ausführlichen Expertentipps überlebt ihr die Zombie-Apokalypse in Chernarus.

4. DIE SPIELWELT – NAVIGATION UND VORRÄTE

Bei Spielstart landet ihr immer wieder an einem zufällig generierten Spawn-Punkt entlang der Küste im südlichen Teil von Chernarus. Demnach sind hier nicht nur viele andere Spieler zu finden, die gerade frisch gespawnt sind – auch „Bambis" genannt –, sondern auch zahlreiche Banditen, welche nach Frischfleisch Ausschau halten. Ihr solltet also umgehend von der Küste verschwinden und euch nach Norden schlagen. Dabei orientiert ihr euch an Städten und Dörfern sowie den anliegenden Straßen.

Bewegt ihr euch durch die Spielwelt, solltet ihr nicht zu lange auf offener Straße spazieren oder unachtsam über weite Felder rennen. So seid ihr für jeden Banditen und Scharfschützen ein leichtes und wehrloses Ziel. Haltet euch zur Orientierung nahe einer Straße, um ihr zu folgen, lauft jedoch ein gutes Stück abseits des Asphalts, um im Schutz der Bäume getarnt zu bleiben. Bleibt nahe am Waldrand statt geradeaus über ein Feld zu galoppieren oder haltet nach Baumgruppen Ausschau, durch die ihr euch euren Weg bahnen könnt.

Wirft man einen Blick auf die Karte von Chernarus, fallen eine Handvoll Orte direkt ins Auge. Zum einen wären das die beiden Großstädte im Spiel, Elektro (Elektrozavodsk) und Cherno (Chernogorsk) sowie der große Flughafen im Nordwesten. Zudem gibt es weitere Städte, kleinere Flugplätze und Armee-Stützpunkte, bei denen es vor Spielern aufgrund der hohen Loot-Wahrscheinlichkeit nur so wimmelt. Städte sind aufgrund der Krankenhäuser, Einkaufszentren und zahlreichen Wohngebäude ein logisches Ziel für Überlebende und daher auch für Banditen und – natürlich – Zombies.

HIMMELSRICHTUNGEN/ NAVIGATION

Merke: Die Wolken bewegen sich immer von Westen nach Osten.

- Spawnt ihr an der Südküste (zwischen Kamenka und Elektro/ Kamyshovo), bewegt ihr euch mit dem Rücken zum Meer nach Norden. Startet ihr hingegen an der Ostküste zwischen Krutoy Cap und Berenzino bewegt ihr euch mit dem Rücken zum Meer gen Westen.
- Hochspannungsleitungen verbinden alle Großstädte in Chernarus. Habt ihr euch verlaufen, folgt den Leitungen und ihr landet garantiert in einer Großstadt.
- Eisenbahnstrecken verbinden ebenfalls die großen Städte miteinander. Befindet sich die Bahnstrecke von der Küste aus gesehen hinter den Städten, befindet ihr euch an der Südküste. Verläuft die Strecke zwischen Stadt und Küste, befindet ihr euch hingegen im Osten.
- Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter. Seid ihr im Besitz einer Uhr, schaut auf die Zeit. Ist es frühmorgens, befindet sich die Sonne eher im Osten. Später am Abend hingegen im Westen. Am Nachmittag benötigt ihr eine andere Art der Navigation.
- Stellt euch an den Schatten eines Baumes oder eines anderen Objekts und schaut auf eure Uhr. Der kleine Zeiger muss parallel zum Rand des Schattens verlaufen. Stellt euch nun eine Linie vor, die von 12 Uhr aus nach oben führt. Diese bildet mit dem kleinen Zeiger nun einen Winkel. Halbiert diesen und zieht eine imaginäre Linie durch den Winkel. Die Linie innerhalb des Winkels zeigt nach Süden. Die Linie in die entgegengesetzte Richtung führt nach Norden.
- Die Straßenschilder sind wegen ihrer kyrillischen Schreibweise zwar nur schwer zu entziffern, können jedoch leicht auswendig gelernt werden. Besonders markante Städtenamen wie die von Elektro oder Cherno sind leicht zu erkennen und somit dient auch die Beschilderung als Orientierungshilfe.

Vorräte finden gestaltet sich in der Standalone-Version von *DayZ* aktuell deutlich schwieriger als noch in der Mod. Dies ist jedoch von Server zu Server unterschiedlich. Der Loot wird jeweils bei Server-Neustart (alle paar Stunden) generiert und dann von den Spielern aufgesammelt. An der Küste ist demnach oft nichts zu holen, solltet ihr euch nicht direkt zum Server-Neustart auf die Suche begeben. Vorräte findet ihr dann also vor allem im Inland. Mit ein wenig Glück haben Spieler einige der Häuser in den


Offene Felder solltet ihr tunlichst meiden. Besonders nahe Städten lauern hier oft Banditen.


Verlaufen? Die weithin sichtbaren Hochspannungsleitungen führen euch zu großen Städten.



Auch Beschilderungen sind bei der Orientierung im unbekanntem Gelände eine große Hilfe.

Wichtiger als eine Waffe ist zu Spielbeginn Nahrung. Begebt euch zunächst auf die Suche danach.

Städten übersehen, die Suche kann sich jedoch sehr mühselig gestalten. Haltet vor allem nach befüllbaren Wasserflaschen und Wasserpumpen Ausschau, die vor allem in kleinen Dörfern, etwa in Gärten, zu finden sind. Vermeidet es, aus Tümpeln oder Seen zu trinken, da ihr euch auf diese Weise Krankheiten einfangen könnt.

Waffen finden sollte nicht euer Primärziel sein, früher oder später jedoch ist es ein Muss. Habt ihr erst einmal ausreichend Nahrung, findet ihr Schusswaffen am häufigsten an Flughäfen, Militärbasen, Hochsitzen am Waldesrand und natürlich auch Farmen, seltener in normalen Häusern. Dort sind oftmals lediglich Schlagwaffen wie Äxte, Baseballschläger und dergleichen zu finden. Bei den Hotspots, also Flughäfen, Hochsitzen und Militärbasen ist die Wahrscheinlichkeit, eine Waffe zu finden, umso geringer, je mehr Zeit nach Server-Start verstrichen ist. Außerdem ist dort mit einem hohen Spieleraufkommen und insbesondere Banditen zu rechnen. Also Vorsicht!

Eine Karte ist einer der essenziellsten Gegenstände in eurem Inventar, doch sind solche meist schwierig zu finden. Fündig werdet ihr unter anderem in Supermärkten. Alternativ findet ihr im Netz zahlreiche Karten von Chernarus, die stetig aktualisiert werden und zudem Auskunft über Gefahrengebiete, Zombie- und Spieleraufkommen sowie Loot-Wahrscheinlichkeiten und weitere Informationen geben. Eine der populärsten interaktiven Karten von Chernarus im Netz ist die auf dayzdb.com. Praktischerweise gibt es auch entsprechende Apps sowohl im iOS-Store als auch im Play Store für Android-Smartphones, die euch die Wegfindung erleichtern.

5. ÜBERLEBEN – STATUSEFFEKTE, KRANKHEITEN, MEDIZIN

STATUSEFFEKTE UND BEFINDLICHKEIT

Hunger/Durst – Das Erste, was ihr finden müsst, ist Nahrung. Bereits zu Beginn verlangt euer Charakter sehr schnell nach etwas Trinkbarem. Weil das Status-System derzeit noch mit Fehlern behaftet sein kann, ist es möglich, dass er mehr verlangt, als eigentlich für das Überleben notwendig ist. Den Zustand eures Charakters seht ihr im Inventarmenü anhand der farbigen Anzeigen. Wird nichts angezeigt, geht es eurem Charakter gut. Wird Hunger oder Durst gelb angezeigt, ist zwar alles in Ordnung, jedoch solltet ihr euch schnellstens auf die Suche nach Nahrung machen. Spätestens wenn die Anzeigen orange erscheinen, solltet ihr etwas zu euch nehmen. Sind die Anzeigen rot, verliert euer Charakter Energie, stirbt also langsam und droht ohnmächtig zu werden.

Erschöpfung – Erschöpfung tritt auf, wenn ihr unentwegt durch die Gegend rennt, ohne eurem virtuellen Charakter dabei eine Pause zu gönnen. Ihr dehydriert schneller und lauft damit deutlich größere Gefahr, schneller zu erkranken und euch eine Infektion zuzuziehen, als wenn ihr ausgeruht wärt. Ihr solltet also regelmäßige Pausen einlegen, wenn euer Charakter schwer zu atmen beginnt. Durch Druck auf die F3-Taste könnt ihr euch hinsetzen.

Krankheiten – Regelmäßig solltet ihr Vitamine zu euch nehmen, damit euer Charakter gesund bleibt. Dadurch sinkt auch die Wahrscheinlichkeit, euch eine Infektion oder Krankheit zu holen, um ein Vielfaches. Auch auf eure Körpertemperatur solltet ihr achten, um euch keine Erkältung zuzuziehen. Fangt ihr an zu zittern (nicht so stark wie bei Schmerzen), solltet ihr euch bewegen und euch anschließend mit Feuerholz und Streichhölzern an einer Feuerstelle wärmen.

VERLETZUNGEN

Grundsätzlich solltet ihr für alle Fälle gewappnet sein und ausreichend Arznei mitführen. Dazu gehören vor allem Bandagen, Vitamine, Painkillers und alles Nötige für eine Bluttransfusion. Habt ihr euch eine Verletzung zugezogen, solltet ihr diese schnellstmöglich behandeln. Die nötigen Medikamente findet ihr vor allem in Krankenhäusern und vereinzelt


Eine Map von Chernarus gibt wichtige Informationen zur Spielwelt und erleichtert euch das Leben.


Hmm ... lecker! Allerdings müssen Dosen zunächst geöffnet werden, bevor ihr den Inhalt essen könnt.


Legt regelmäßig Pausen ein, um gesund zu bleiben. Ansonsten riskiert ihr, häufiger krank zu werden.

auch in Supermärkten. Eine Liste mit Hilfsmitteln und Arzneimitteln findet ihr weiter hinten.

Knochenbrüche werden durch Stürze oder Schüsse/Schläge auf eure Beine verursacht. Danach sackt ihr zusammen und könnt euch nur noch kriechend fortbewegen. Die Lösung ist eine Schiene, die ihr aus Ästen und Bandagen oder Shirt-Fetzen bastelt. Damit könnt ihr zwar wieder gehen, geheilt ist euer Bein jedoch nicht. Erst mithilfe von Morphin könnt ihr euer Bein heilen und seid wieder einsatzfähig.

Lebensmittelvergiftungen zieht ihr euch durch faule Nahrung zu. Habt ihr euch vergiftet, muss sich euer Charakter übergeben. Anschließend solltet ihr keine Nahrung zu euch nehmen und regelmäßig Kohletabletten sowie Antibiotika schlucken. Früher oder später seid ihr wieder gesund.

Schock / **Schmerzen** – Wurdet ihr angeschossen, steht ihr für wenige Minuten unter Schock, abhängig von der Schwere der Verletzung. Selten passiert dies auch durch Schläge eines Zombies. Sofortige Heilung ist nur mit einem Epi-Pen möglich, ansonsten müsst ihr diesen Zustand aussitzen. Schmerzen gehen oftmals damit einher und äußern sich durch starkes Zittern und gelegentliches Stöhnen, was vor allem das Zielen erschwert. Sichtbar sind diese Symptome nur in der Ego-Perspektive. Mit Painkillers werdet ihr die Schmerzen los.

Bewusstlosigkeit – Wird euer Charakter bewusstlos, färbt sich der Bildschirm schwarz, das wird von einer entsprechenden Bildschirmanzeige begleitet. In diesem Zustand könnt ihr weder sehen noch hören, euch nicht bewegen oder Aktionen ausführen. Wie lange die Bewusstlosigkeit anhält, ist unterschiedlich, möglicherweise wacht ihr jedoch gar nicht mehr auf. Ohnmächtig werdet ihr unter Umständen, wenn euer Blut unter den Wert von 3.000 sinkt. 5.000 ist das Maximum eines gesunden Spielers.

Blutungen / **Transfusionen** – Habt ihr euch eine Verletzung zugezogen braucht ihr Bandagen oder ein Shirt, das ihr per Rechtsklick im Inventar zerreißt, um euch mit den Fetzen zu verbinden. Dazu müsst ihr es zunächst ausziehen. Euer Blut wird nach Behandlung eurer Verletzung sehr langsam wiederhergestellt. Erholen könnt ihr euch effektiv jedoch nur durch Transfusionen. Dafür benötigt ihr zwingend einen anderen Spieler als Assistenten bzw. Blutspender. Dafür wird ein IV-Starter-Kit und ein Blood-Bag oder aber ein Blood-Bag-Kit benötigt. Des Weiteren ist ein Blood-Testing-Kit empfehlenswert, um die kompatiblen Blutgruppen der Spieler festzustellen und keine unnötigen Risiken einzugehen.

Blutgruppen
- 0 kann an 0, A, B oder AB gespendet werden
- A kann an A oder AB gespendet werden
- B kann an B oder AB gespendet werden
- AB kann nur an AB gespendet werden
- (-) kann an (-) oder (+) gespendet werden
- (+) kann nur an (+) gespendet werden

Hilfsmittel
- First Aid Kit – Verstauen von medizinischen Artikel. Verbraucht vier Slots, speichert jedoch sechs Objekte.
- Blood Bag Kit – Für Bluttransfusionen, benötigt einen Blutspender
- Blood Bag – Enthält Blut, benötigt ein IV-Starter-Kit und einen zweiten Spieler als Assistenten
- IV-Starter-Kit – Wird für Bluttransfusionen benötigt
- Spritze – Zur Blutentnahme und zur Injektion von Antibiotika
- Defibrillator – Belebt einen bewusstlosen Spieler wieder
- Ampulle – Enthält Medizin zur Krankheitsheilung, wird mit einer Spritze verwendet
- Saline-Bag – Stellt Blutvorrat eines Spielers komplett wieder her. Benötigt Assistenten.
- Blood Testing Kit – Zum Testen von Blutgruppen.
- Desinfizierungs-Spray – Zur Desinfizierung von Items
- Bandage – Stoppt Blutungen
- Stofffetzen – Nicht ausgerüstete Shirts können zerrissen werden, um damit Blutungen zu stoppen.
- Beinschiene – Zur Heilung gebrochener Beine. Wird aus Holzästen und Bandagen/Fetzen hergestellt.

Medikamente
- Antibiotika – Heilen Infektionen
- Kohletabletten – Heilen Lebensmittelvergiftungen
- Painkillers – Heilen Schmerzen/Zittern
- Vitamine – Sorgen für gesundes Blutbild, senken Krankheitsrisiko
- Morphin-Auto-Injector – Heilt gebrochene Knochen
- Epinephrin – Belebt bewusstlose Spieler wieder
- Wasserreinigungstabletten – Reinigen schmutziges Wasser
- Alkohol – Desinfiziert Wunden/Items, Verzehr nicht empfohlen

6. VERHALTEN – ZOMBIES UND SPIELERKONTAKT

Worum es in *DayZ* letztlich geht, ist das Verhalten der Menschen in Krisensituationen, etwa der hier simulierten Zombie-Apokalypse. Der Reiz des Spiels nährt sich weniger durch den Kampf gegen die Untoten als vielmehr von den Auseinandersetzungen der Spieler untereinander. Dass der Großteil der Spielerschaft einen rauen und nur selten wohlwollenden Umgang mit


Seid ihr trotz aller Vorsicht verwundet worden, solltet ihr euch umgehend behandeln.


Erblickt ihr einen Spieler oder Zombie, geht schleunigst in Deckung und sondiert die Umgebung.

anderen Überlebenden pflegt, ist keine große Überraschung. Eine grundsätzliche Skepsis und Vorsicht gegenüber anderen Spielern ist in *DayZ* also nicht nur angebracht, sondern eine Grundvoraussetzung im Überlebenskampf. Nachfolgend geben wir euch ein paar wichtige Tipps im Umgang mit anderen Spielern.

Unentdeckt bleiben ist das A und O, wenn ihr auf einen anderen Spieler trefft, der euch bislang noch nicht entdeckt hat. Generell solltet ihr stets die Umgebung nutzen, statt auf offenen Straßen und Feldern umherzulaufen. Sucht den Schutz von Bäumen, Häusern oder anderen Objekten. Auch Zombies solltet ihr aus dem Weg gehen und euch bei hohem Aufkommen von Untoten schleichend oder kriechend fortbewegen, um nicht ihre Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen. Habt ihr eine Gefolgschaft hinter euch, bemerken euch auch andere Spieler deutlich schneller.

Voice-Chat / Text-Chat nutzen – Indem ihr Caps-Lock gedrückt haltet, könnt ihr den Sprach-Chat aktivieren. Durch Druck auf „-“ öffnet ihr die Textzeile, um via Tastatureingaben mit anderen Spielern zu kommunizieren. Auf Standard-Servern ist lediglich der Direct Chat verfügbar. Dies bedeutet, dass ihr nur mit Spielern in unmittelbarer Umgebung kommunizieren könnt. Der Radius der Übertragungen beträgt rund 30 Meter.

Eure Absichten mitteilen – Hat euch ein anderer Spieler entdeckt, aber nicht das Feuer eröffnet, solltet ihr ihm eure Absichten mitteilen, wenn es die Situation erfordert und zulässt. Seid ihr ihm freundlich gesinnt, solltet ihr eurem Gegenüber dies durch das international verständliche Codewort „friendly“ wahlweise via Voice- oder Text-Chat mitteilen. Ob ihr anschließend oder lieber gleich die Flucht ergreift oder etwa blufft, um ihm vermeintliche Überlegenheit zu suggerieren, die ihn unter Umständen die Flucht ergreifen lässt, liegt in eurem eigenen Ermessen und ist natürlich immer stark situationsabhängig.

Gesten und Handzeichen – Durch die neuen Gesten und Handzeichen könnt ihr euch außerdem als freundlich oder feindlich zu erkennen geben. Mit der F1-Taste könnt ihr grüßen, mit F2 hebt ihr die Hände, um euch zu ergeben und eine weitere Taste kann im Menü zugewiesen werden, um anderen Spielern den Mittelfinger zu zeigen. Falls ihr bewaffnet seid, wirkt es unter Umständen aggressiv auf andere Spieler, solltet ihr eure Waffe gehoben haben. Mit Druck auf die Leertaste könnt ihr diese senken und anlegen.

Gruppenkontakt kann auf die eine oder andere Weise ausgehen. Ob es sich dabei um eine Gruppe Überlebender oder Banditen handelt, ist genau wie bei Einzelnen nicht sofort erkennbar. Wenn möglich, solltet ihr sie aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit ziehen lassen und zunächst beobachten. Haltet ihr die Gruppe für neutral oder freundlich, könnt ihr Kontakt wagen. Weil sie wegen ihrer Überlegenheit wenig von euch zu befürchten haben, insbesondere wenn ihr unbewaffnet seid, werden sie euch vielleicht nicht sofort angreifen und töten.



Quer über die Wiese zu latschen, ist keine gute Idee. Nutzt die Umgebung und bleibt stets in Deckung.

Überfälle überleben – Früher oder später wird es vorkommen, dass ein Spieler oder eine Gruppe von Spielern versucht, euch gefangen zu nehmen, was ihnen unter Umständen auch gelingt. Die größten Überlebenschancen habt ihr, wenn ihr kooperiert. Drückt die F2-Taste, um euch zu ergeben. Die Gegner werden voraussichtlich eure Taschen durchsuchen und leeren, euch Blut abnehmen und – wenn ihr es mit Banditen zu tun habt – vielleicht sogar foltern, indem sie versuchen, euch faule Früchte oder andere Dinge zu verabreichen.

Wenn die bösen Jungs euch dann Handschellen anlegen, könnt ihr versuchen, diese zu öffnen. Der Versuch ist für eure Widersacher jedoch ersichtlich. Dennoch könntet ihr in einem unbeobachteten Moment so aber auch euer Glück herausfordern und versuchen zu fliehen. Obacht: Euch mit anderen Spielern anzulegen, etwa durch ein Feuergefecht, geht nur selten gut aus, vor allem wenn ihr zahlenmäßig unterlegen seid. Ob ihr es versucht, solltet ihr euch situationsabhängig also sehr gut überlegen.

Hilfe suchen ist in vielen Fällen unvermeidlich und ein notwendiges Risiko. Habt ihr gebrochene Beine, blutet stark oder droht an Hunger oder Durst zugrunde zu gehen, müsst ihr wohl oder übel auf andere Spieler zugehen, um sie um Hilfe zu bitten, und dabei hoffen, dass sie euch nicht töten. Bevor ihr auf jemanden zugeht, solltet ihr euer Anliegen schildern und ihnen bereits im Voraus Items anbieten, wenn ihr welche habt. Damit sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass sie euch einfach töten und eure Gegenstände klauen.

Mitspieler suchen – Obwohl es nicht gefahrlos ist, zu anderen Spielern in *DayZ* Kontakt aufzunehmen, gilt aber auch: allein lebt es sich in der Regel schwieriger als in einer Gruppe. Selten passiert es, dass fremde Spieler sich auf eine spontane Zweckgemeinschaft einlassen. Vielleicht spielen einige eurer Freunde *DayZ*. Ansonsten findet ihr garantiert Mitspieler in unserer Community. Besucht dazu den entsprechenden Thread im pcgames.de-Forum – „da werdet ihr geholfen“. Viel Erfolg in Chernarus! ❑



Manche Gesten solltet ihr gegenüber Spielern vermeiden. Provokationen lösen schnell Kämpfe aus.



Es ist sinnvoll, bei der Erstellung eines Charakters Klamotten in Tarnfarben zu wählen.



ASSASSIN'S CREED

Alle Geheimnisse gelüftet!

Von: Christian Schönlein/Marc Brehme

Ihr habt unsere Vollversion *Assassin's Creed* durchgespielt und seid verwirrt vom kryptischen Ende? Wir bringen Licht ins Dunkel!

Was haben das Philadelphia-Experiment, der Tunguska-Zwischenfall und mysteriöse Bibelpassagen mit *Assassin's Creed* zu tun? All das und mehr verraten wir in unserem Secrets-Ratgeber zu unserer Vollversion, der Assassinen-Simulation.

DAS GESETZ DER SERIE

Behält man im Hinterkopf, dass die Entwickler *Assassin's Creed* als Serie geplant haben, ist das Ende durchaus gut gewählt. Denn es verleitet dazu, nach der Bedeutung der kryptischen Nachrichten im Abstergo-Labor zu suchen. Tatsächlich stößt man bei der Recherche auf interessante Informationen, die man auch als Hinweise für noch folgende Titel interpretieren kann. Wir haben uns diese Mühe für euch gemacht:

WAS BEDEUTEN DIE E-MAILS?

Zwischen den Attentaten schlüpft ihr immer wieder in die Haut von Desmond Miles. Was anfangs wie eine Reihe langweiliger Gameplay-Sequenzen wirkt, die das Abenteuer von Altaïr immer wieder unterbrechen, ist die eigentliche Geschichte des Spiels. Ihr könnt mit Lucy und Dr. Vidic reden und euch sogar in deren E-Mail-Accounts hacken, um mehr über die Pläne von Abstergo zu erfahren. Wenn Desmond nach dem dritten Erinnerungsblock (nachdem ihr Garnier und Talal getötet habt) in sein Zimmer zurückgeschickt wird, untersucht ihr den nun geöffneten Kleiderschrank. Mit dem Code darin lässt sich die Tür zum Labor öffnen. Geht zum Animus und hebt dort einen Stift auf, den Lucy vergessen hat.

Am nächsten Morgen folgt ihr Dr. Vidic ans Fenster des Labors, wo er eine kurze Ansprache hält und genüsslich seinen Kaffee schlürft. Nach der Unterhaltung interagiert ihr noch einmal mit ihm, um einen weiteren Stift aus seiner Tasche zu stibitzen. Mit diesen Stiften könnt ihr euch immer dann, wenn ihr nach einem Tag im Animus ins Labor zurückkehrt, an Lucys und Dr. Vidics Computern einloggen und deren E-Mails lesen. So erhaltet ihr im Verlauf des Spiels einen weiteren Code mit Zugriff zum Konferenzraum. Hier findet ihr am Ende des Spiels eine letzte, aufschlussreiche E-Mail, in der die Rede von zwei historischen Zwischenfällen und zwei Artefakten ist:

DAS PHILADELPHIA-EXPERIMENT

Die E-Mail spielt auf ein am 28. Oktober 1943 durchgeführtes Experiment mit geheimer Tarntechnologie an. Das US-Schlachtschiff USS Eldridge verschwand angeblich für kurze Zeit spurlos (laut Mail war es 18 Minuten lang unsichtbar) und soll sogar im 500 km entfernten Hafen von Norfolk, Virginia erschienen sein. Im Klartext geht es also nicht nur um Tarntechnologie, sondern auch um eine Möglichkeit der Teleportation. Laut E-Mail wurde dieses Experiment tatsächlich (erfolgreich) von den modernen Templern, zu denen auch Dr. Vidic zählt, durchgeführt. Ein weiterer Hinweis ist übrigens ein Türcode, der in einer von Lucys E-Mails zu finden ist: 10281943 – das Datum des Experiments.

DER TUNGUSKA-ZWISCHENFALL

Hierbei handelt es sich um eine ungeklärte Explosion, die sich am 30. Juni 1908 in der Nähe des Flusses „Steinige Tunguska“ in Sibirien ereignete. Die Ursache ist bis heute ungeklärt; Wissenschaftler gehen davon aus, dass ein Meteorit oder Asteroid in die Erdatmosphäre eindrang und explodierte. Dabei wurden Bäume im Umkreis von 30 Kilometern entwurzelt und sogar noch Fenster und Türen in der 65 Kilometer entfernten Siedlung Wanawara eingedrückt. Aus der E-Mail geht hervor, dass es sich hierbei

Die Schriftblöcke sind Nachrichten, die Subjekt 16 hinterlassen hat. Übersetzungskünstler entdecken darin Zahlenkombinationen, die auf den Maya-Kalender anspielen.

um einen Anschlag der Assassinen handelte, die eine Forschungsstation der Templer sowie ein von ihnen gefundenes Artefakt zerstören wollten. Die Templer haben die Technologie, mit der diese Explosion verursacht wurde, zum Zwecke zukünftiger Experimente geborgen.

DER HEILIGE GRAL

Laut christlicher Mythologie war der Heilige Gral ein Gefäß, das Jesus Christus beim letzten Abendmahl herumreichte. Dem Gral werden mystische Kräfte nachgesagt. So soll beispielsweise derjenige, der den Gral findet und aus ihm trinkt, Unsterblichkeit erlangen. Abstergo geht aber davon aus, dass sämtliche Objekte aus der christlichen Mythologie, mit Ausnahme des Edensplitters, reine Fiktion sind.

DIE MITCHEL-HEDGES-KOMMUNIKATOREN

Bei diesen Kommunikatoren handelt es sich eigentlich um aus Kristall gefertigte Menschenschädel, teilweise in Originalgröße. Diese sind angeblich Relikte südamerikanischer Hochkulturen (Inka oder Maya), die eine Person mit der Fähigkeit ausstatten, psychisch mit anderen Schädelbesitzern zu kommunizieren. Der Name geht auf einen Wissenschaftler namens Mitchel Hedges zurück, dessen Adoptivtochter einen solchen Schädel bei einer Ausgrabung fand. Manche Quellen behaupten, dass Mitchel Hedges den Schädel 1943 gänzlich unspektakulär für 400 Pfund von Sotheby's-Vorbesitzer Sidney Burney ersteigerte. Laut E-Mail funktionieren diese Schädel tatsächlich.

WER STECKT HINTER ABSTERGO?

Abstergo sind moderne Templer, die die Suche nach dem beziehungsweise den Edensplitter(n) fortsetzen. Den Beginn eines neuen Zeitalters, so wie ihn die Maya vorausgesagt haben, wollen sie selber durch einen Raketenstart und die Manipulierung der Menschheit einläuten. Deswegen wird Desmond auch gefangen gehalten – in seinen Erinnerungen beziehungsweise denen von Altaïr verstecken sich Hinweise auf die Aufenthaltsorte der begehrten Artefakte. Die eben beschriebenen Phänomene sind in diese Verschwörung eingebunden, wurden sogar durch sie verursacht. Templer wie Assassinen sind aber Meister der Täuschung und haben die Geschichtsschreibung absichtlich manipuliert, damit ihnen niemand auf die Schliche kommt.

Lucy steht in diesem Komplott auf der Seite der Assassinen. Achtet auf ihre Hände: Am Ende des Spiels zieht sie ihren Ringfinger ein. Auch Altaïr hält seine Hände so – das Erkennungszeichen der Assassinen. Lucy steht also insgeheim auf eurer Seite und versucht, Desmond heil aus der Sache herauszubekommen. Achtet außerdem auf die vermeintliche Spam-Mail in ihrem Posteingang. Wenn ihr nur die groß geschriebenen Buchstaben lest, wird eine Nachricht ihrer Assassinen-Freunde deutlich. Lucy ist für die Schießerei am Ende verantwortlich, weil sie nach Hilfe gerufen hat! Ihre gesamte schulische Laufbahn war ein meisterhaft erdachter Plan, um Lucy bei Abstergo einzuschleusen.

WAS BEDEUTEN DIE SYMBOLE AN DEN WÄNDES DES LABORS?

In Vidics E-Mail-Postfach finden sich Briefe, in denen von einem Phänomen die Rede ist, bei dem Teile der genetischen Erinnerung eines Ahnen auf den Nachfahren abfärben. Durch seine Zeit im Animus erhält Desmond so am Ende des Spiels Altaïrs Adleraugen-Fähigkeit. Sobald Lucy und Dr. Vidic nach der letzten Mission das Labor verlassen haben, drückt ihr die Taste, mit der ihr auch in den Altaïr-Missionen die Adleraugen aktiviert habt. Ihr seht auf den Boden und an die Wände geschmierte Bilder, Hieroglyphen und Zahlenkombinationen. Diese sind zum Teil Hinweise auf das Ende der Welt, wie es in verschiedenen Religionen geschildert oder vorhergesehen wird, zum Teil aber auch Hinweise auf Inhalte folgender *Assassin's Creed*-Teile.

TEXT IN DREIECKIGER FORM

Dieser hebräische Text bedeutet übersetzt so viel wie: „Sie haben meine Seele ausgesaugt und zu ihrer gemacht. Ich saugte meinen Körper aus, um dir zu zeigen, was ich sah." Eine Nachricht, die sozusagen als Einleitung für all die kryptischen Texte und Zahlenkombinationen dient. Das Opfer, das vor euch in den Animus gezwungen wurde, hat all diese Nachrichten mit seinem eigenen Blut geschrieben (es saugte seinen Körper aus). Die Prozedur im Animus verstand das Opfer als einen Prozess des Aussaugens seiner Seele durch Abstergo. Die Templer bemächtigten sich der Seele ihres Opfers, um an die gewünschten Informationen zu kommen.

TEXT IN VIERECKIGER FORM

Ein weiterer hebräischer Text. Übersetzung: „Artefakte werden gen Himmel geschickt, um alle Nationen zu beherrschen, um uns einem verborgenen Kreuzzug zu unterwerfen. Hilf ihnen nicht." Abstergo plant, die gesuchten Artefakte mit einer Rakete (in einer von Vidics E-Mails ist von einem Raketenstart die Rede) in den Weltraum zu schießen, um so die gesamte Menschheit einer Gehirnwäsche zu unterziehen. In Altaïrs Geschichte erfahrt ihr hautnah, dass der Edensplitter dazu benutzt werden kann, Menschen ihres Willens zu berauben und sie zu kontrollieren. Man kann sie Dinge sehen lassen, die gar nicht geschehen – Al Mualim spricht davon, dass zum Beispiel das Rote Meer nie von Moses geteilt wurde. Wie bei den meisten Geschehnissen der christlichen Mythologie handelte es sich lediglich um eine Art optische Täuschung, verursacht durch den Edensplitter. Abstergo will das Artefakt für eigene Zwecke missbrauchen.

ZAHLENKOMBINATION 12212012

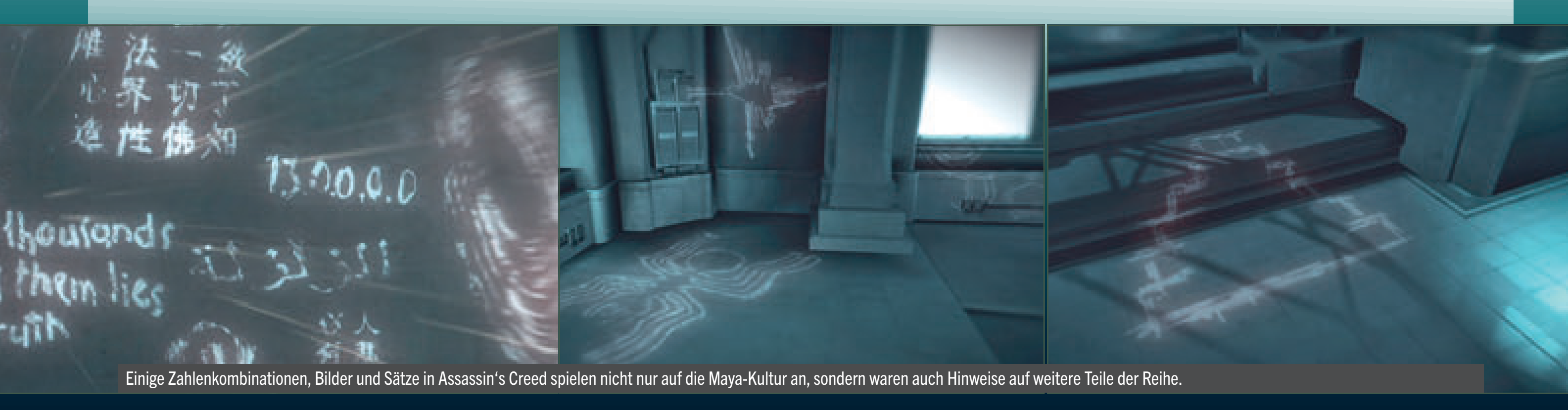
Hierbei handelt es sich um das Datum 21. Dezember 2012. Nach dem Maya-Kalender markiert dieser Tag das Ende der uns bekannten Welt. Der von Abstergo geplante Raketenstart soll an diesem Tag durchgeführt werden.

ZAHLENKOMBINATION 13.0.0.0.0.

Steht in direkter Verbindung mit dem 21. Dezember 2012. Es ist die Schreibweise für das 13. „Baktun", das an diesem Tag anbricht. Ein Baktun, eine Zähleinheit des Maya-Kalenders, besteht aus 144.000 Tagen. In *Assassin's Creed* wird es aber auch analog zum Begriff des Zeitalters gebraucht.

DIE TIERBILDER

Hierbei handelt es sich um die sogenannten Nazca-Linien, Scharrbilder in der Wüste bei Nazca in Peru. In den Wüstenboden sind teilweise nur wenige Zentimeter tiefe Linien von bis zu 20 Kilometern Länge eingeritzt. Erst aus der Luft erkennt man Tierbilder und geometrische Formen. Es gibt viele



Einige Zahlenkombinationen, Bilder und Sätze in Assassin's Creed spielen nicht nur auf die Maya-Kultur an, sondern waren auch Hinweise auf weitere Teile der Reihe.

Theorien über Herkunft und Bedeutung dieser Linien, doch keine gilt als gesichert. In *Assassin's Creed* sind sie ein weiterer Hinweis auf die Maya-Kultur.

EINE IN STUFEN UNTERTEILTE PYRAMIDE

Die Unterteilung in Stufen ist ein Merkmal von Maya-Architektur. Der bereits beschriebene Kristallschädel von Mitchel Hedges soll in einem Maya-Tempel gefunden worden sein.

DER SCHRIFTZUG YONAGUNI

Eine im äußersten Südwesten Japans gelegene Insel, die zur Inselgruppe Yaeyama gezählt wird. Die Insel ist gerade mal knapp 30 km² groß und zählt schlappe 1.745 Einwohner. Auf dem Meeresboden um Yonaguni herum fand man großflächige Ruinen und einen wahrscheinlich von Menschenhand gefertigten Monolithen, die älter sind als alle anderen bekannten, von Menschen erschaffenen Strukturen. Forscher gehen deshalb davon aus, dass es auf Yonaguni eine weit entwickelte Zivilisation gab, der ein ähnliches Schicksal zuteil wurde wie dem sagenumwobenen Atlantis.

Es ist denkbar, dass ein solch mysteriöses Setting für einen kommenden Teil der *Assassin's Creed*-Reihe herangezogen wird. Sollte dies tatsächlich einmal der Fall sein, würde das für den Spieler nicht nur eine Reise auf die japanische Insel bedeuten, sondern auch, dass diese Geschichte dann weit vor diesem ersten *Assassin's Creed*-Teil angesiedelt wäre.

ZAHLENKOMBINATION 22:13

Ein Verweis auf einen Bibelvers aus der Offenbarung des Johannes: „Ich bin das Alpha und das Omega, der Erste und der Letzte, der Anfang und das Ende." Die prophetische Offenbarung des Johannes wurde angeblich 95 nach Christus verfasst, ist das letzte Buch des Neuen Testaments und beschreibt ein apokalyptisches Szenario. In *Assassin's Creed* ist es somit der vielleicht eindeutigste Hinweis auf das Ende aller Tage.

DAS SYMBOL Ω

Das Symbol steht für den griechischen Buchstaben Omega – ein weiterer Verweis auf die eben zitierte Bibelstelle und die Analogie von Omega und dem Ende.

EIN FÜNFZACKIGER STERN (PENTAGRAMM)

Je nachdem, von welcher Seite ihr ein Pentagramm betrachtet, hat es eine andere Bedeutung. Stehen zwei Zacken nach unten und eine nach oben, ist es als Schutzsymbol zu verstehen. Zeigen genau andersherum zwei Zacken nach oben, wird es als vereinfachte Darstellung eines Ziegenkopfes und Zeichen des Teufels interpretiert. Somit ist es entweder der gut gemeinte Schutz durch das Opfer vor Ihnen oder ein weiterer Hinweis auf die Apokalypse.

DREI SICH GEGENSEITIG SCHNEIDENDE KREISE

Eine vereinfachte Darstellung der Heiligen Dreieinigkeit des Christentums.

DAS ABBILD EINES AUGES IN EINEM DREIECK

Ein typisch christliches Motiv, das ebenfalls die Heilige Dreieinigkeit veranschaulichen soll. Es ist interessant, dass sich im Abstergo-Labor so viele christliche Motive finden. Immerhin wird im Spiel mehrmals darauf hingewiesen, dass die Mythen des Christentums nur erstunken und erlogen seien. Auch in weiteren *Assassin's Creed*-Spielen wurde das Mysterium der christlichen Mythologie erneut aufgegriffen, um die rätselhaften Andeutungen aufzuklären.

EIN WEITERES ABBILD DES AUGES

Das zweite Auge, das ihr auf dem Boden des Abstergo-Labors findet, ist im ägyptischen Stil gezeichnet. Es ist eine Abbildung des sogenannten Udjat-Auges, das Falkenauge des Sonnengottes Horus. Es symbolisiert Allwissenheit und Weitsicht und ist somit im Kontext zur christlichen Darstellung der Dreieinigkeit zu verstehen. Vielleicht auch ein Hinweis darauf, dass nach dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg und dem aktuellen Piratensetting in der Karibik vielleicht in einem der kommenden *Assassin's Creed*-Spiele ja auch einmal ägyptische Settings besucht werden?

DIE FORMEL: $ZN+1 = ZN^2 +C$

Die Formel des Bildungsgesetzes für die Mandelbrot-Menge und somit ein weiterer Verweis auf die Chaos-Theorie.

SCHMETTERLINGSÄHNLICHE LINIEN ÜBER DESMONDS BETT

Die geschwungenen Linien sind eine grafische Darstellung des sogenannten Lorenz-Attraktors. Hierbei handelt es sich um den Attraktor eines Systems von drei gekoppelten, nichtlinearen, gewöhnlichen Differentialgleichungen zum Zwecke einer Idealisierung eines hydrodynamischen Systems. Was das bedeutet, wissen wir auch nicht, aber der Lorenz-Attraktor spielt eine große Rolle in der mathematischen Chaostheorie. Die grafische Darstellung wird oft als Sinnbild für das Phänomen verstanden, dass kleine Ursachen große Wirkungen hervorrufen können (ein Schmetterling schlägt mit den Flügeln und löst dadurch einen Orkan aus).

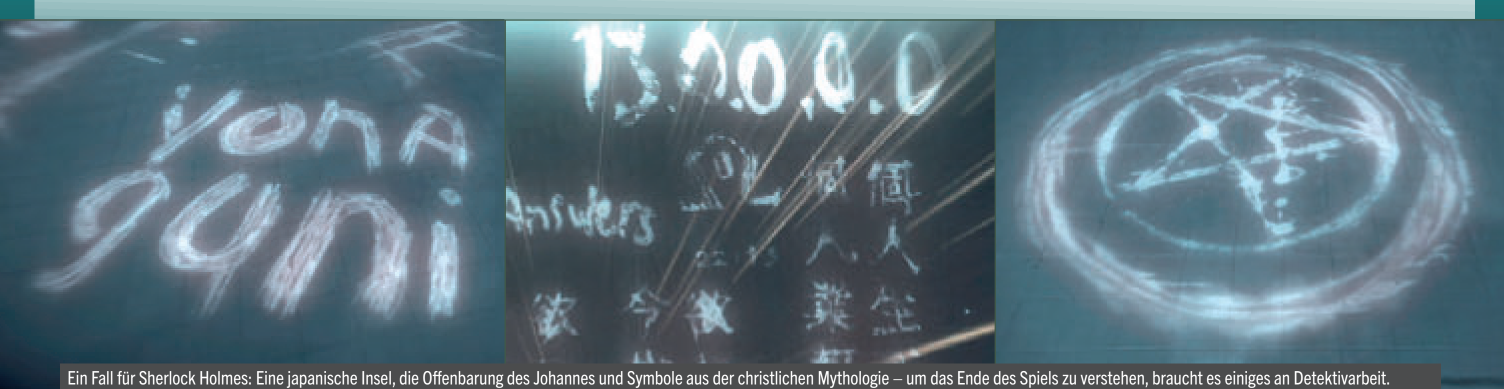
ABBILD EINES APFELMÄNNCHENS

Umgangssprachliche Bezeichnung für das Bild der zwei nebeneinandersitzenden Kreise. Bei diesem Fraktal handelt es sich um eine grafische Darstellung der Mandelbrot-Menge. Wie der Lorenz-Attraktor ist sie ein wichtiges Element der mathematischen Chaostheorie.

WEITERE SYMBOLE UND TEXTE ÜBER DESMONDS BETT

Über Desmonds Bett finden sich weitere Texte in verschiedenen Schriften. Am interessantesten erscheint der Satz: „In Imperator Jia-jings Sünde und Quetzcoalts Hunger liegen die Antworten." Jiajing war der elfte Imperator der Ming-Dynastie und chinesischer Herrscher von 1521 bis 1567. Pläne, ihn zu töten, schlugen fehl, sind aber eventuell ein Verweis auf ein Attentat in einem der folgenden Spiele. Jiajing war außerdem dafür bekannt, seltene und kostbare Objekte zu sammeln.

Quetzcoalt ist wahrscheinlich eine falsch geschriebene Variante von Quetzalcoatl, dem aztekischen Gott des Himmels und der Schöpfung. Dies ist in zweierlei Hinsicht ein Verweis auf bereits gefundene Schriften: zum einen auf christliche Mythologie und Schöpfung, zum anderen auf die Maya-Kultur. Diese hat eine eigene „Version" von Quetzalcoatl: den Gott Kukulkán. Diesem wurden bei Ritualen Opfer dargebracht, worauf der „Hunger" hindeuten dürfte. ❑



Ein Fall für Sherlock Holmes: Eine japanische Insel, die Offenbarung des Johannes und Symbole aus der christlichen Mythologie – um das Ende des Spiels zu verstehen, braucht es einiges an Detektivarbeit.


KONAMI
Castlevania
Lords of Shadow
2
BLOOD IS FAMILY
BLOOD IS POWER
BLOOD IS EVERYTHING
27.02.14
CASTLEVANIA-LORDSOFSHADOW.COM
PC DVD ROM
PS3
PlayStation.3
PlayStation.Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
©2014 Konami Digital Entertainment. Developed by MercurySteam. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.